

Après avoir bien assimilé la structure primaire qu'on a conçu pour le projet, j'ai commencé par compléter la classe Gestion , mais vu qu'elle a été consacrée à la gestion des bâtiments , j'ai créée une classe CityManager qui permet d'initialiser le contexte d'une partie de jeu , mettre à jour la monnaie (Credits) et le score selon les types de bâtiments construits à partir du menu. (updateScore,updateCredits...) en automatisant le calcul à chaque fois du nouveau score/monnaie (calculateScore , calculateCredits...).

Pour faciliter la gestion des besoins des habitants, cette classe veillera à mettre à jour le nombre d'habitants et leur niveau de satisfaction (happiness) à partir d'une liste d'habitants (Sims) de la classe Sim que j'ai créée pour représenter les habitants décrits par un niveau de satisfaction et un bâtiment où ils habitent.