

Pour cette dernière itération, j'ai collaboré avec Nicolas et Thomas sur la gestion des bâtiments. Mon rôle principal était de mettre en place la disposition des bâtiments sur la grille. L'objectif était de créer et de placer un bâtiment uniquement lorsqu'il était payé. Pour atteindre cet objectif, nous avons séparé la phase de création du bâtiment de sa phase d'affichage.

Par exemple, en appuyant sur le bouton "Elec" pour une centrale électrique, un objet de type "BatRessources" est créé et ajouté à la liste des bâtiments construits dans la classe "Gestion". Ensuite, pour le placer sur la grille, il suffit de cliquer sur une case connectée à la route, ce qui déclenche l'affichage du bâtiment. Cette fonctionnalité est gérée par la classe "InputHandler".

Cependant, la manière dont cette fonctionnalité était implantée permettait l'affichage d'autres bâtiments (dans cet exemple, des centrales) qui n'avaient pas été créés en tant qu'objets "BatRessources". Afin de résoudre ce problème, j'ai ajouté un booléen d'état qui permet de déterminer à partir de quel moment le bâtiment est considéré comme placé, empêchant ainsi l'affichage de nouveaux bâtiments non payés.