Livrable D3.2 : Rapport développement/tests

Projet : Jeu de cartes à jouer et à collectionner

03/06/2016

**Fonctionnalité de l’application**

Actuellement, l’application n’est pas complètement fonctionnelle car certaines méthodes ne sont pas encore définies correctement mais la majeure partie du code est réalisé.

Le moteur du jeu est finit et fonctionnel, la classe représentant le joueur n’est pas entièrement finie mais les méthodes principales sont faites. Les cartes sont créables et jouables mais il n’existe pas de carte déjà crée parce que nous n’avons pas de base de donnée contenant de cartes. Nous avons ajouté la classe Hand qui représente la main du joueur et les cartes qu’elle contient. Le plateau du joueur est créé et contient les méthodes principales comme celle correspondant à jouer une carte.

La méthode effect de la classe Card n’est pas fonctionnelle à cause de la complexité de la gestion des différents effets des cartes et pas définie dans les sous-classes de Card.

**Difficultés rencontrées**

Nous avons tout d’abord eu des difficultés d’organisation pour savoir qui devait réaliser quelle partie de l’application, pour gérer cela nous avons répartit les classes de notre diagramme pour que chacun sache exactement ce qu’il doit faire.

Nous avons aussi eu à gérer des problèmes pour coder certaines méthodes qui en appellent d’autres et il fallait donc définir quelles actions était dans la méthode et lesquelles étaient dans celle appelée.

Nous avons aussi rencontré des difficultés dues au fait que notre projet était un peu trop ambitieux et nous aurions dû revoir à la baisse le projet pour pouvoir le terminer convenablement.

Nous avons aussi oublié de commenter un partie de notre code et surtout d’écrire le commentaire avant d’écrire le code lui-même.

**Diagramme de classe :**