

**TD/TP 5****ARCHITECTURE DE PROJET****DEPENDANCES (LIBRAIRIES)****UTILISATION DE ANT****1. Création de l'application cartes**

On souhaite créer une librairie de classes permettant de créer et manipuler des jeux de cartes. Dans ce TP, cette librairie consistera en une unique classe Carte qui permet de créer une carte ayant une « valeur » et une « couleur ». Par exemple :

Carte c1=new Carte("as", "pique") ;

Conformément aux indications du CM (page 16), créer le répertoire de l'application correspondante « carte »

Y placer :

- Votre fichier build.xml (par exemple en utilisant celui fourni sur ecampus)
- Un répertoire src
- Un répertoire lib (par forcément utile ici)

Créer la classe Carte (avec une redéfinition de toString()), écrire un main permettant de créer une carte et de l'afficher.

**2. Création de l'application blackjack**

On souhaite à présent créer une application utilisant la librairie (c'est à dire l'ensemble de classes) proposée par cartes.jar

Procéder en tenant compte des indications fournies dans le CM, notamment pages 17 à 19. Attention à **créer une version légèrement modifiée du fichier build.xml** adaptée à cette application !

Ecrire un main() similaire à celui de cartes, et voir si l'exécution se fait correctement. Le cas échéant, cela signifie que vous êtes parvenus à exploiter la classe Carte se trouvant dans la librairie que vous avez créée.

### 3. Premiers pas sur le devoir de CC

Lire le sujet de CC disponible sur ecampus.

Commencer à travailler sur la modélisation de l'application :

- Diagramme de cas d'utilisation (assez simple ici)
- Maquette de l'interface graphique
- Diagrammes de séquences
- Modélisation des règles du jeu

Commencez à travailler sur le package carte :

- La classe Carte permet de représenter une carte à jouer. Une version simple peut se limiter aux 52 cartes standard (hauteur et couleur). Une version plus poussée pourra proposer des jeux plus génériques.
- La classe Paquet de représenter une liste quelconque de cartes. Ecrivez les méthodes permettant d'ajouter une carte au-dessus ou en-dessous du paquet, de tirer une carte au hasard, mélanger le jeu, couper le paquet à une position aléatoire (à l'exclusion des 3 premières et 3 dernières cartes).