

Projet de C++

I/Parties du Sujet traitées :

- ◆ Bonne utilisation des avantages de l'orienté objet (Templates, nombreuses classes...)
- ◆ Implémentation complète de Domino Carré
- ◆ Implémentation complète de Trax
- ◆ Implémentation partielle de Carcassonne (enum, Tuiles, Partisan)

II/Aspects Significatifs :

- ◆ Affichage du plateau
- ◆ Boutons fonctionnels
- ◆ Menu de sélection des jeux
- ◆ Utilisations multiples des héritages
- ◆ Code aisément modulable

III/Problèmes Connus :

- ◆ Le jeu Carcassonne n'est pas finalisé
- ◆ Manque de features « uniques »
- ◆ Nécessité de make clean quand changement dans un Template
- ◆ Problème de format quand les dimensions de la fenêtre sont touchés

IV/Etat des extensions non implémentées :

- ◆ Carcassonne est finalisé à 60 %

V/Eléments utiles à la soutenance :

- ◆ Côtrolés peu intuitifs
- ◆ SFML c'est pas très bien

