29/11/16 16:15

Thomas: modifs dans les 2 pioches sur les chemins d’accès et création des objets apocalypse et deus ex.

Fichier du drive pas à jour

Fichier à jour

01/12/16 10:20

Thomas: Amélioration pioche de divinité (mélange + piochage) débugage d’instanciation des joueurs

ce que je compte faire c’est que comme le jeu doit avoir vu sur tout c’est de rajouter des attribut de pioche, dé, centre, et de liste de joueurs pour éviter d’avoir des trucs qui devraient ce faire mais qui se font pas

01/12/2016 16:04

Estelle

J’ai mis la méthode créerJeu() dans directement Jeu.

Je vais changer l’implémentation du dé, et l’attribution des points d’actions

01/12/16 18:29

Thomas

j’ai réussi à déboguer l’instanciation des joueurs. Jusque là ils n’étaient pas créer car les conditions des for n’étaient pas respectées donc le programme zappait la création de joueur.

04/12/16 15:06

Thomas

J’ai déboguer la pioche et créer le sacrifice qui rajoute des PA mais le drive est pas à jour.

je vais m’attaquer au tour de jeu.

04/12/16 20:24

Estelle

Début de la mise à jour .

J’ai enlevé des commentaires inutiles de Jeu.

Ajout de jouerPartie() dans Jeu pour éviter d’avoir du code dans main. Utilisation de l’itérateur pour parcourir la collection.

redéfinition de la méthode ajouter Pointaction

Suppression de la méthode displayJoueur() dans jeu.

J’ai crée la méthode arrêterJeu() qui “initialise” l’instance avec setInstance à null (cad qu’elle n’est plus référencé quoi).

Changement de dé pour que la face soit en string et aussi en num

création d’une méthode de vérification qu’il y a assez de PA / une méthode de regénération des PA en fin de tour

Pour les cartes ajout d’un attribut qui sert de String origine en plus de son num, j’en avais besoin pour une autre méthode (les pa en l’occurence requis)

Ajout et modif des Guides Spirituels

Ajout de l’affichage + QUESTION / ça sert à quoi “cara” dans les cartes ?

J’ai avancé sur la méthode réagir et du coup il y a quasiment tout, sauf quand il y a du sacrifice de carte (vérification des PA requis et qui sont retirés si c’est possible, sinon message pour dire que ce n’est pas possible).

J’ai pas encore tout testé, l’affichage normalement c’est pas mal, maintenant faut regarder au niveau des actions.

AUSSI : Après qu’un joueur a finit son tour, l’autre joueur ne peut pas jouer dans la console,y’a un bug mais je vois pas comment ça se fait

Fin de la mise à jour à 00:05 (drive à jour)

05/12/16 17:07

Thomas

A maj la fonction réagir avec le rattachement de croyant à un gs et le fait de jouer des cartes avec une fonction jouer carte.

A aussi maj l’affichage du camp et du centre en début de tour. (ils s’affichent aussi avant de choisir une carte dans la main et pour choisir le gs et le croyant pour le rattachement

Estelle 06/12/16 17:04

mise a jour du drive avec l’ia faite interface strat et humain + modif des méthodes abstraites de jeu. Changement de jeu choisir joueurs pour permettre de choisir la strategy de l’ia. + je vais de voir changer le code un peu de joueurs pour l’adapter à l’ia

CA MARCHE PAS PUTAIN A CAUSE DE TOI