

Voortgangsrapport mijlpaal 4

- Auction is geïmplementeerd en werkt in een correcte manier.
- Buildings kopen heeft wat geduurd, maar het is nu geïmplementeerd. Alhoewel is er nog een kleine bug (je kan geen buildings kopen als je een monopolie hebt), deze kan nog vrij snel gefixt worden.
- Door een foute implementatie van polymorfisme was er een omvorming van ons design: het kopen van bezittingen gebeurt niet meer met behulp van een type van de kaart (idem voor de huurbetaling) naar andere spelers. Nu is er een correctere implementatie die gebruik maakt van polymorfisme.
- Bepaalde Spaces namelijk BusSpace, StartSpace en MoneySpace, voldoen aan hun functies en werken ook in een correcte wijze.
- Nog niet geïmplementeerd: Gevangenis, verkopen van gebouwen, load en save, end game, kaarten.
- Bugs: geen gebouwen kunnen kopen na monopolie, je kan geen company kopen wegens een foute connect door de omvorming van design