

Projet de C++

Ce qui a été traité

Les jeux Dominos et Trax sont entièrement fonctionnels. L'implémentation de Carcassonne a été entamée, mais est bien loin d'être terminée. g

Aspects significatifs

La vue et le Modèle ont bien été séparés.

Nous avons décidé de représenter le plateau par une `std::map<std::pair<int, int>, T*>`, autrement dit les Tuiles sont contenues dans un dictionnaire et indexé par rapport à leur coordonnées. Cela permet d'accéder aux Tuiles en temps constant et de ne pas avoir à gérer la taille du plateau (comme on aurait à le faire avec la taille d'un tableau).

Les quelques problèmes connus

Il reste quelques bugs que nous n'avons pas su résoudre :

- Dans Trax et Carcassonne, les changements sur une tuile (rotation, retourner) affectent toutes les tuiles posées sur le plateau.
- La classe Contrôleur mériterait d'être remaniée, afin que ContrôleursDominos, ContrôleurTrax et ContrôleurCarca soit trois sous-classes d'une même classe mère.
- La destruction des objets n'a pas été correctement implémentée.

L'état de Carcassonne

Mis à part le bug de rotation, tout ce que l'on peut faire dans le jeu est de poser des tuiles, sorti d'une pioche aléatoire. Le jeu vérifie si les tuiles sont bien compatibles. Il suffit d'ajouter un booléen et une position à la méthode `peutPoser()` pour ajouter un partisan sur une tuile.