

<p align="center">Cours 420-202-RE Traitement de données orienté objet Hiver 2021 Cégep Limoilou Département d'Informatique</p>	<p align="center">Tp 4 partie 2 de 2 (2 semaines pour cette partie) 12 % pour les 2 parties Aces Up Solitaire</p>
--	--

Objectifs :

- ★ Définir et utiliser des structures de données dynamiques comme des piles et des listes.
- ★ Définir et utiliser de la persistance de données.
- ★ Travailler en se référant à de la Java Doc.
- ★ Travailler en équipe de 2 personnes.

Matériel disponible pour la 2^{ième} partie :

Pour réaliser cette 2^{ième} partie vous aurez :

- Votre code de la partie 1 terminé et testé.
- Du code source de départ sur Léa (partie 2 de 2) à intégrer avec la partie 1 dans un nouveau projet.
- Les règlements du jeu, disponibles dans le document de la partie 1.

Travail à faire dans cette 2^{ième} partie:

Dans cette 2^{ième} partie, on veut que vous réalisiez les éléments suivants dans l'ordre (le code fourni contient des commentaires TODO pour vous indiquer les endroits où vous devez travailler, y mettre votre code):

1. Intégrez, dans un nouveau projet, le code disponible sur le réseau avec le code de votre partie 1 terminée.
2. Complétez le code de la classe **AcesUpSolitaire** (interface graphique, les 6 méthodes TODO);
 - Vous devez faire en sorte d'obtenir les mêmes fonctionnalités que décrites dans le présent travail (parties 1 et 2) et présentes dans l'exécutable;
 - La persistance se fait en sérialisant les objets. (Garder pour la fin du travail);
 - Faites les tests fonctionnels du jeu (plusieurs petites parties, les 2 cartes de même sorte dans le haut d'une colonne, partie gagnée, partie perdue);
3. Complétez le code de la classe **Triche** (interface graphique, les 2 méthodes TODO);
 - Vous devez faire en sorte d'obtenir les mêmes fonctionnalités que décrites dans le présent travail (parties 1 et 2) et présentes dans l'exécutable;

Points importants pour vous aider:

- Prenez le temps de comprendre le travail qui est à faire dans cette 2^{ième} partie, pour développer et tester les éléments demandés;
- Copiez votre partie 1 **finie**, dans un nouveau projet (UTF-8) « eclipse » avec un nom significatif, avant d'intégrer le code fourni pour la partie 2;
- Regardez régulièrement comment fonctionne l'application à partir de l'exécutable;
- Complétez vos tests au fur et à mesure de votre développement;

Remise :

- Vous avez 2 semaines pour réaliser cette partie, donc terminer le travail au complet.
- Projet complet compressé (.zip) dans un fichier du nom « vos noms – Tp4.zip » et déposé sur Léa.