Rapport :

Le nombre de tour s’augmente à chacune des actions sur le jeux. C’est donc les commandes déplacer, embarquer et débarquer. Le tour s’incrémente même si l’action n’es pas possible

Pour les règle, nous avons créé une méthode de règle par rôle dans le contrôleur. Nous les avons mises en visibilité package pour si jamais quelqu’un veut les redéfinir, créer une nouvelle classe héritant de Controller et les redéfinir.  
Pour déplacer une personne d’un container à un autre, il doit confirmer ses règle. Le contrôle se fait avant le déplacement. Il contrôle uniquement ses règle.

Pour les personne, leur identifiant est leur nom.

L’incrément du nombre se fait à chaque essai de commande correcte (pas de faute de frappe). Seul les commandes les commandes embarquer débarquer et déplacer incrémentent le compteur. Si l’utilisateur entre une commande correcte mais qui ne respecte pas les règles, le compteur s’incrémente

Pour les rôles, nous avons décidé de faire une classe comme un enum et mettre les constructeur en protected si jamais on veut définir des nouveaux rôles (comme pour les règles).

Pour les sexes nous avons choisi de faire un enum avec HOMME FEMME.

Nous avons pas décidé de ne pas surcharger l’operateur de flux << mis à part la classe personne. Nous avons fait cela car il n’y a pas un unique affichage pour les autres classes