

Projet long : première itération

Alexis Courboin

1 Introduction

Dans cette première itération, je me suis principalement occupé de l'implémentation des cases de notre jeux de société.

2 Réalisation

J'ai donc implémenter les différents constructeurs utiles aux classes CaseLibre, CaseHotel et CaseFonctionnelle et les fonctions Executer permettant d'exécuter les actions de chaque case. Pour CaseLibre la fonction Executer permet au joueur d'acheter la case s'il le souhaite. Pour CaseHotel, la fonction executer permet de transférer l'argent du compte du joueur tombé sur la case à celui du propriétaire. Pour CaseFonctionnelle, j'ai commencé l'implémentation de la fonction Executer qui permettra de lancer un évènement aléatoire lorsqu'un joueur tombe dessus comme par exemple gagner/perdre une certaine somme d'argent ou se déplacer à une certaine case.