

Projet long : deuxième itération

Alexis Courboin

1 Introduction

Dans cette première itération, je me suis principalement occupé de l'implémentation des cases "Aller En Prison" et prison.

2 Réalisation

J'ai donc implémenter les différents constructeurs utiles aux classes CaseAllerEnPrison et CasePrison pour construire ces cases à partir du jeu. Ensuite, j'ai commencé à implémenter leur affichage sur le plateau et les fonctions Executer qui exécute l'effet propre à chaque case c'est-à-dire que la case "Aller En Prison" met le joueur en prison et la case prison bloque le joueur sur 3 tours tant qu'il ne fait pas de double où qu'il ne se libère pas avec la carte chance lui permettant de se libérer.