

1 Introduction

Dans cette première itération de notre monopoly digital, mon objectif à était de créer une classe joueur fonctionnel, avec les fonction de base d'un monopoly classique, ainsi que les exceptions qui en découlent.

2 réalisation

Pour ce faire j'ai identifier les fonctions essentiel à une version simpliste d'un monopoly. Dans ces fonction on retrouve:

1. `getNOM` qui donne le nom du joueur demandé
2. `getPosition` qui donne la position du joueur sélectionné sur le plateau
3. `getSOLDE` qui donne le solde du joueur sélectionné
4. `lancerDE` qui donne une valeur de dé compris entre 1 et 6 correspondant à l'avancement du joueur sur le plateau.
5. `avancer` procédure qui fait avancer le joueur
6. `crediter` procédure qui augmente le solde du joueur
7. `debiter` procédure qui diminue le solde du joueur.
8. `getAvatar` permet d'obtenir le caractère représentant le jouer
9. `getSymbolePropriete` permet de définir qi le joueur selectionné à la propriété ou non.

A noter que toutes les fonctions ont été décidé en groupe. Pour la partie technique j'ai simplement réaliser un constructeur, et implémenter ces différentes fonctions. Cette classe est notamment appelé par la classe arbitre. A noter que dans mes choix d'implantation, la procédure débiter est particulière puisqu'elle fait référence à l'exception **BanquerouteException** qui provoque l'arrêt de la partie lorsque le solde d'un joueur est en défaut (solde inférieur ou égal en 0). Ce choix de conception à été choisi par l'ensemble de notre groupe.