

Pour cette deuxième itération, j'étais chargée de m'occuper de l'issue « enchère ». En effet, le but était d'ajouter au code la notion d'enchère (fonctionnalité phare du Monopoly classique), qui permet, dans le cas où le joueur refuse d'acheter la propriété, de la proposer aux autres joueurs en leur proposant d'enchérir. Le joueur qui propose l'enchère la plus élevée gagne la propriété.

La difficulté que j'ai rencontré au début était de gérer les tours (récupérer l'ensemble des joueurs pour leur proposer chacun leur tour), et de trouver la bonne classe qui devait abriter cette méthode (classe CaseLibre).

La deuxième difficulté était de récupérer les entrées des joueurs ; l'idée initiale étant de le faire à l'aide d'un JTextArea et d'un JButton « valider » par exemple, que j'ai simplifié pour cette itération en récupérant directement l'entrée du terminal (après discussion avec le groupe).

Je me suis également occupée de gérer les modifications suite à votre premier retour, ainsi que de la rédaction du rapport de cette deuxième itération (ajout des nouvelles issues, explication du diagramme UML,...).