

TOB – Projet long  
Rapport personnel Itération 1  
*Frédéric Camail*

Pour cette itération j'ai partagé avec Emile la réalisation des trois fonctionnalités suivantes :

- La mise en place de carte chance que l'on tire après être tombé sur des cases chance.

- La possibilité pour le joueur d'hypothéquer une propriété quand il le faut et d'en améliorer quand il le veut.

Nous nous sommes concentrés sur les cartes chance en premier, nous avons deux idées différentes. Je voulais uniquement créer une classe CaseChance qui implémenterait les interphases caseFonctionnelle et caseGraphique comme nous l'avons fait avec les autres cases. Cette classe aurait alors utiliser sa méthode exécuter pour actionner une action de chance. Emile préférer créer une interface Carte et donc des classes CarteChance et CaseChance. En effet cela permettra d'implémenter d'autre Carte à l'avenir si on le souhaite telles que propriété ou caisse de communauté. C'est pour cela que nous avons choisi cette option.

Je me suis donc occupé de créer la classe CaseChance. La classe implémente CaseFonctionnelle et CaseGraphique comme les autres Case.

L'interface CaseFonctionnelle demande une méthode exécuter et comme on l'a dit précédemment on appelle donc simplement l'exécution de la CarteChance. C'est elle qui s'occupe de choisir et de faire l'action chanceuse et pas CaseChance. Notre classe n'aura plus qu'à afficher l'action que viens d'exécuter la CarteChance et qui lui aura envoyé sous forme de messages String.

L'interface CaseGraphique demande elle une méthode afficher. De même on appelle simplement la fonction afficher créer pour la case chance dans le package d'affichage de Léo et Téo.

J'ai également modifié le constructeur de la classe plateau. En effet lorsqu'un plateau était créé en début de partie il n'était composé que de CaseLibre que les joueurs pouvaient acheter. Il a fallu placer de manière régulière et espacer des CaseChances que les joueurs ne peuvent pas acheter.

Pour la classe CarteChance j'ai aidé Emile sur la partie créative. Il fallait si on voulait respecter le nombre de carte chance du vrai Monopoly et pour proposer la meilleure expérience de jeu au joueur créer 16 cartes chance différentes et personnalisé pour l'N7.