

Itération 1

Emile De Vos

1-Introduction :

Dans cette première itération du monopoly digitale, mon objectif était de créer les classes Arbitre et Jouer, qui sont les classes qui implémentent les fonctionnalités permettant de faire jouer les joueurs à notre monopoly.

2- Réalisation :

Les fonctions suivantes ont donc été implémentées, pour les classes suivantes :

Jouer :

- Une méthode afficheRegle qui affiche à la demande les règles du jeu.
- Une méthode creationjoueur qui crée les Joueurs avec les noms entrées par l'utilisateur, ainsi qu'un symbole qui leur est associé et qui permettra d'identifier les cases achetées par le joueur
- La classe jouer a une fonction main qui permet de lancer le monopoly. Après avoir compilé ce code, il faut l'exécuter, soit avec -r comme argument afin de connaître les règles, soit avec les noms des 4 joueurs, séparés par des espaces. Enfin, cette classe crée un arbitre et lance sa méthode arbitrer.

Arbitre :

- Une méthode arbitrer, qui, tant que le jeu n'est pas fini (c'est-à-dire tant que l'exception BanquerouteException n'est pas levée) fait jouer chaque joueur chacun son tour.
- Une méthode jouerTour qui indique quel joueur joue, ainsi que ses caractéristiques (comme son solde). Chaque joueur lance un dé à l'aide de la méthode lancerDe de la classe Joueur. On affiche ensuite le plateau, et on exécute la fonction associée à la case sur laquelle est tombée le joueur.