

1-Introduction :

Dans cette seconde itération du monopoly digitale, mon objectif était de programmer des améliorations de ce Monopoly. Mon rôle a été d'ajouter la possibilité de mettre des cases chances sur le plateau.

2- Réalisation :

Carte :

Pour faire ceci, j'ai réalisé une interface Carte. Cette interface définit la fonction executer qui devra être exécutée par ces réalisations. Cette méthode peut lever l'exception BanquerouteException dans le cas où le joueur n'a plus assez d'argent pour payer. L'avantage d'avoir fait cette interface carte et de pouvoir ajouter dans le futur des nouvelles cartes particulières, comme une carte vous êtes libéré de prison, qui aura une action différente.

CarteChance

L'implémentation de cette interface par la classe CarteChance à un constructeur qui essaie d'exécuter la fonction executer directement avec un try, et qui catch l'exception BanquerouteException dans le cas où le joueur n'a plus les fonds nécessaires. La fonction executer génère un nombre aléatoire avec la classe java.util.random. En fonction de ce nombre aléatoire, le joueur voit alors s'afficher dans l'interface textuelle un message expliquant ce qui lui est arrivé. Il est alors immédiatement crédité ou débité en fonction de la carte tirée.

CaseChance : J'ai également réalisé la classe CarteChance qui implémente CaseGraphique et CaseFonctionnelle. On override la fonction afficher en affichant la case avec entre des =.