Hanabi – phase 1

Pour le développement de cette phase voici l’architecture du projet qui a été choisi :

* *Card.java* : Classe définissant une carte du jeu.
* *Deck.java*: Classe définissant le deck étant composé d’une *queue* de cartes. Cette classe gère la création des différentes cartes (1, 1 ,1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5 -> pour chaque couleur).
* *Colors.java :* Enumération des couleurs pour les cartes.
* *Player.java*: Classe définissant un joueur, ainsi que sa main composée d’une *ArrayList* de cartes.
* *Redtokens.java :*  Classe définissant les jetons rouges vide pour le moment, les jetons rouges sont gérés dans la classe Game à l’aide d’un objet static Queue.
* *Game.java (Main):* Classe principale de l’application

Variables statiques dans *Game.java :*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Type*** | ***Nom*** | ***Description*** |
| Queue<Redtokens> | *redtokens* | *Représente le nombre de jetons rouges* |
| *Queue<Bluetokens>* | *bluetokens* | *Représente le nombre de jetons bleus* |
| *LinkedList<Player>* | *players* | *Représente le nombre de joueurs* |
| *Map<Colors, Stack<Card>>* | *fireworks* | *Représente le plateau (suites de carte jouées)* |
| *Deck* | *deck* | *Représente le deck de carte* |
| *boolean* | *lastAction* | *Représente la dernière action possible* |
| *int* | *numberOfPlayers* | *Représente le nombre de joueurs* |
| *int* | *tips* | *Représente le nombre d’indices* |
| *int* | *handCards* | *Représente le nombre de carte dans la main du joueur* |