

# M1 MIAGE / MAPC / TD2

## Analyse de code

1. Analyser [Cell \(Minesweeper\)](#)
2. Analyser [Position \(Minesweeper\)](#)
3. Analyser [Dimension \(JetUML\)](#)
4. Analyser [Card \(Solitaire\)](#)
5. Analyser [Rectangle \(JetUML\)](#)

## Conception

1. Implémenter [Card](#) avec un unique type `enum` (attention, vous définirez toujours `getSuit` et `getRank`). Note : renseignez-vous sur les méthodes `values` et `ordinal` des `enum`s ([ici](#)). Dans le cadre de l'application Solitaire, que pensez-vous de cette solution par rapport à la solution vue en cours ?
2. Implémenter une méthode `color` dans `Suit` qui retourne une valeur d'un nouveau type `enum`.
3. Etendre la solution vue en cours pour [Card](#) afin de prendre en compte le joker.
4. Créer une classe [MultiDeck](#) qui contient une liste de decks (réfléchissez bien à l'API). Définissez un constructeur par recopie pour faciliter la copie d'objets de la classe, d'abord avec une copie superficielle puis une copie profonde. Réfléchir à la différence (utiliser des diagrammes d'objet et/ou le débogueur).