

# Compte Rendu LO21 #1

Philippe Lefebvre, Clea Bordeaux, Thomas Habert, Eugène Valt

Novembre 2021

## Sommaire

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Architecture</b>	<b>1</b>
2.1	Introduction . . . . .	1
2.2	UML . . . . .	2
<b>3</b>	<b>Tâches</b>	<b>3</b>
3.1	Introduction . . . . .	3
3.2	Liste des tâches . . . . .	3
3.3	Informations sur les tâches . . . . .	3

## 1 Introduction

Ce premier compte rendu contient un début d'architecture pour le projet, décrivant les différentes classes et leurs interactions.

Comme demandé, une liste des différentes tâches ainsi que leur importance est aussi fournie.

## 2 Architecture

### 2.1 Introduction

Vous trouverez ci dessous un **début** d'architecture; plusieurs notions jugées très importantes pour le sujet n'ont pour l'instant qu'été seulement effleuré en cours (*Hérédité, classe virtuelle, classe générique,...*). L'architecture est donc voué à être modifiée dans le temps, mais à été réfléchi de façon à ce que chaque modification

n'impacte qu'elle même en utilisant le principe d'**encapsulation**.  
Les méthodes ne sont pas très exhaustives, mais seront précisés au fur et à mesures.

## 2.2 UML

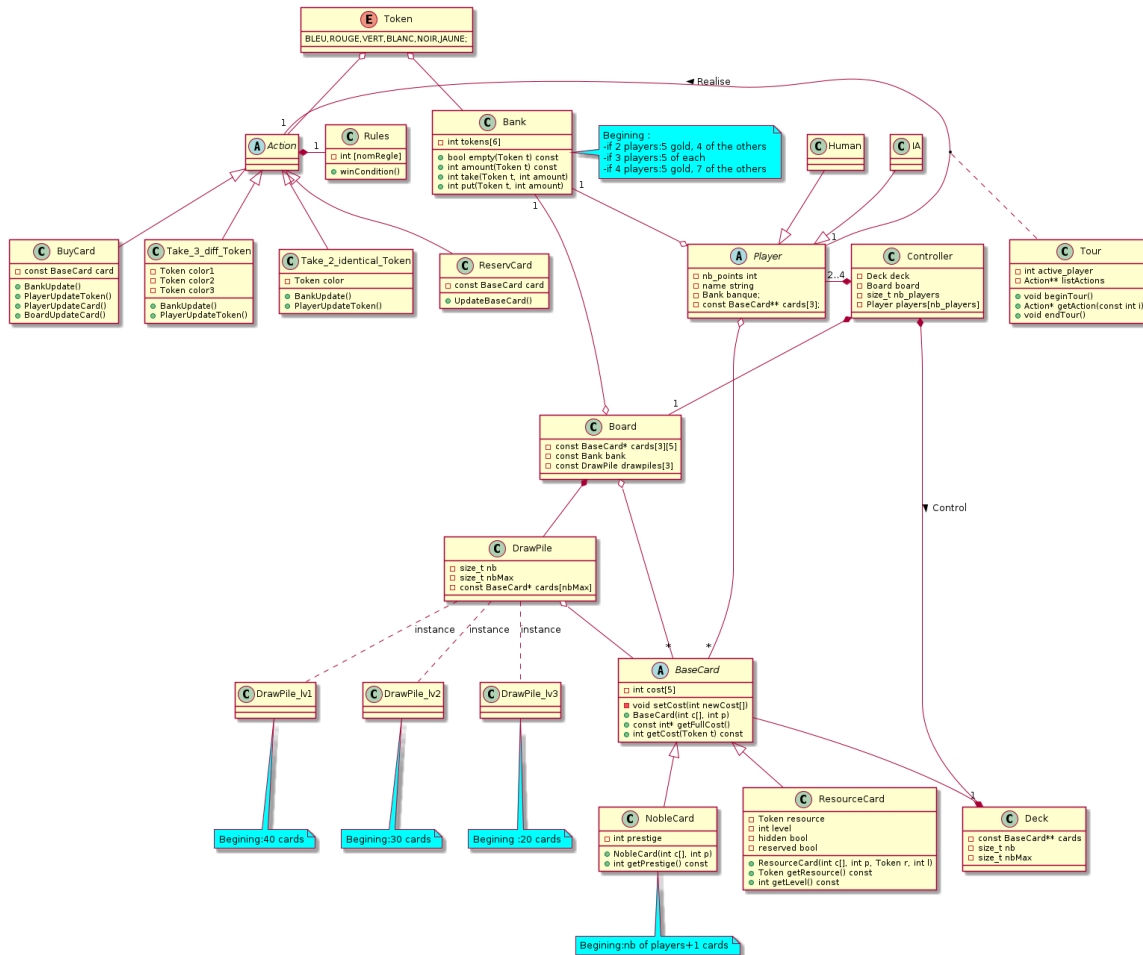


Figure 1: UML de l'architecture de base

## 3 Tâches

### 3.1 Introduction

La liste des tâches inclue essentiellement la construction de l'architecture de base. Il est évident que d'autres tâches (*sur des fonctions spécifiques, des implémentations précises, ...*) viendront s'ajouter au fur et à mesure. On remarquera aussi que les tâches concernant la vue ne sont pas incluses; elles viendront s'ajouter lorsque le modèle sera fonctionnel.

### 3.2 Liste des tâches

Tâches			
Nom de la tâche	Numéro	Priorité	Prérequis
Ecrire la classe Token	1	Indispensable	Aucun
Ecrire la classe BaseCard (générique)	2	Indispensable	Aucun
Ecrire la classe NobleCard	3	Important	classe Cartes
Ecrire la classe ResourceCard	4	Important	classe Cartes
Ecrire la classe DrawPile (générique)	5	Important	Aucun
Ecrire la classe Deck	6	Indispensable	classe Carte, classe Pioche
Ecrire la classe Bank	7	Indispensable	classe Jeton
Ecrire la classe Board	8	Indispensable	classe Carte, classe Pioche, classe Banque
Ecrire la classe Player (générique)	9	Indispensable	classe Carte, classe Jeton
Ecrire la classe Player Human	10	Important	classe Joueur
Ecrire la classe Player AI	11	Utile	classe Joueur
Ecrire la classe Action	12	Important	Aucun
Ecrire la classe Rules	13	Indispensable	classe Action
Ecrire la classe Controller	14	Indispensable	toutes les classes
Réaliser l'UML et l'architecture	15	Indispensable	Aucun

### 3.3 Informations sur les tâches

Tâches				
Nom de la tâche	Numéro	Assigné à	Durée estimée	Avancement
Ecrire l'enum Token	1	Philippe	-1h	0%
Ecrire la classe BaseCard (générique)	2	Philippe	2h	0%
Ecrire la classe NobleCard	3		1h30	0%
Ecrire la classe ResourceCard	4		1h30	0%
Ecrire la classe Deck	5	Philippe	1h30	0%
Ecrire la classe DrawPile	6	Eugène	1h30	0%
Ecrire la classe Bank	7	Cléa	1h	0%
Ecrire la classe Board	8	Eugène	2h	0%
Ecrire la classe Player (générique)	9	Thomas	1h30	0%
Ecrire la classe Player Human	10	Eugène	1h	0%
Ecrire la classe Player AI	11	Eugène	1h	0%
Ecrire la classe Action	12	Cléa	2h	0%
Ecrire la classe Rules	13	Thomas	1h30	0%
Ecrire la classe Controller	14	Thomas	2h30	0%
Réaliser l'UML et l'architecture	15	Cléa, Eugène	4h	100%