

# Compte Rendu LO21 #1

Philippe Lefebvre, Clea Bordeaux, Thomas Habert, Eugène Valty

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>2</b>
3.1	Introduction . . . . .	2
3.2	Liste des tâches . . . . .	2
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**.

## 2.2 UML

*#insérer uml#*

## 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 Jeton	1	Indispensable	Aucun
Ecrire la classe Cartes (générique)	2	Indispensable	Aucun
Ecrire la classe Noble	3	Important	classe Cartes
Ecrire la classe Ressources	4	Important	classe Cartes
Ecrire la classe Pioche (générique)	5		Aucun
Ecrire la classe Pioche Nobles	6	Important	classe Pioche, classe Noble
Ecrire la classe Pioche Ressources	7	Important	classe Pioche, classe Ressources
Ecrire la classe Banque	8	Indispensable	classe Jeton
Ecrire la classe Paquet	9	Indispensable	classe Carte, classe Pioche
Ecrire la classe Plateau	10	Indispensable	classe Carte, classe Pioche, classe Banque
Ecrire la classe Joueur (générique)	11	Indispensable	classe Carte, classe Jeton
Ecrire la classe Joueur Humain	12	Important	classe Joueur
Ecrire la classe Joueur IA	13	Utile	classe Joueur
Ecrire la classe Jeu	14	Indispensable	toutes les classes

### 3.3 Informations sur les tâches

Tâches				
Nom de la tâche	Numéro	Assigné à	Durée estimée	Avancement
Ecrire la classe Jeton	1	X	X h	0%
Ecrire la classe Cartes (générique)	2	X	X h	0%
Ecrire la classe Noble	3	X	X h	0%
Ecrire la classe Ressources	4	X	X h	0%
Ecrire la classe Pioche (générique)	5	X	X h	0%
Ecrire la classe Pioche Nobles	6	X	X h	0%
Ecrire la classe Pioche Ressources	7	X	X h	0%
Ecrire la classe Banque	8	X	X h	0%
Ecrire la classe Paquet	9	X	X h	0%
Ecrire la classe Plateau	10	X	X h	0%
Ecrire la classe Joueur (générique)	11	X	X h	0%
Ecrire la classe Joueur Humain	12	X	X h	0%
Ecrire la classe Joueur IA	13	X	X h	0%
Ecrire la classe Jeu	14	X	X h	0%