

Phase 1 de la SAE Java - point d'étape

Logique du jeu

Ressources

Ressource “Animal”

Autres ressources : insecte, champignon, plante (non demandé pour la phase 1)

Décompte des ressources

Les ressources s'accumulent, *ou bien* :

Seules les ressources visibles comptent (comme dans le jeu ; non demandé pour la phase 1)

Gain de points

Scoring “direct”

Autres scoring (non demandé pour la phase 1)

Décompte du nombre total de points gagnés

Cartes

Cartes ressource (avec un seul type de ressource)

Cartes dorure (avec un seul type de scoring, le gain de point direct)

Coins

Coins visibles

Coins invisibles

Coins avec des ressources

Table de jeu

Structure de données pour la table de jeu (position des cartes)

Pose d'une carte

Main du joueur

Pioche

Pose d'une carte

Affichage

Cartes

Table du jeu

Main du joueur

Score

Qualité du code

Découpage en classes

Interfaces

Encapsulation : `private`, `public`

Délégation : polymorphisme, ...

`requireNonNull`, `equals`, `hashCode`, etc.

Méthodes de taille raisonnable (elles doivent tenir sur un seul écran, sans scroller) → une méthode, une tâche.