

# Projet Dominion

## Aide au démarrage

Une compilation du source donne cette première erreur :

```
code.etu$ javac Main.java
Main.java:19: error: variable stack might not have been initialized
    kingdomStacks.add(stack);
                      ^
```

Elle est repérée à la ligne 19 de Main.java. Voilà un extrait du code autour de cette ligne :

```
15.    // Prépare les piles "royaume" de la réserve (hors cartes communes)
16.    List<CardList> kingdomStacks = new ArrayList<CardList>();
17.    CardList stack;
18.    // Ajouter un bloc pour chaque carte royaume à utiliser
19.    kingdomStacks.add(stack);
20.    stack = new CardList();
21.    for (int i = 0; i < 10; i++) {
22.        stack.add(new Village());
23.    }
24.
```

La ligne 18 est une consigne qui nous est destinée : il nous faut un bloc (d'instructions) pour chaque carte royaume choisie pour commencer la partie. Ce main propose par exemple de choisir 10 cartes Village. Une fois que ces 10 cartes ont été instanciées il faut les ajouter aux piles de cartes qui seront utilisées dans la partie. Tel quel, le code à compléter de la méthode main (qui a été amputé de plusieurs morceaux) peut nous paraître difficile d'accès. Pour y voir peut-être plus clair on propose de **permuter les lignes 19 et 24** et de préciser « bloc d'instructions » dans le commentaire de la ligne 18, ce qui donnerait :

```
18.    // Ajouter un bloc d'instructions pour chaque carte royaume choisie
19.
20.        stack = new CardList();
21.        for (int i = 0; i < 10; i++) {
22.            stack.add(new Village());
23.        }
24.    kingdomStacks.add(stack);
```

Les lignes 20 à 24 constituent donc un premier bloc d'instructions faisant l'ajout de 10 cartes Village à l'ArrayList kingdomStacks. Les règles du jeu recommandent (page 5 de la version en anglais) pour une première partie de choisir des cartes Cellar, Market, Militia, Mine, Moat, Remodel, Smithy, Village (déjà fait donc), Woodcutter et Workshop pour une première partie.

Au moment d'instancier la classe Game, l'ArrayList kingdomStack doit contenir 10 CardList de 10 cartes royaumes chacune :

- chacune des 10 CardList doit contenir des cartes issues de la même classe
- mais la même classe ne peut pas être choisie pour générer deux CardList différentes.

A vous de commencer par compléter cette méthode main pour que ce soit le cas...