

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 énuméré (attention, vous définirez toujours **getSuit** et **getRank**). Note : renseignez-vous sur les méthodes **values** et **ordinal** des énumérations [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 énuméré.
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).