

# Projet LO02

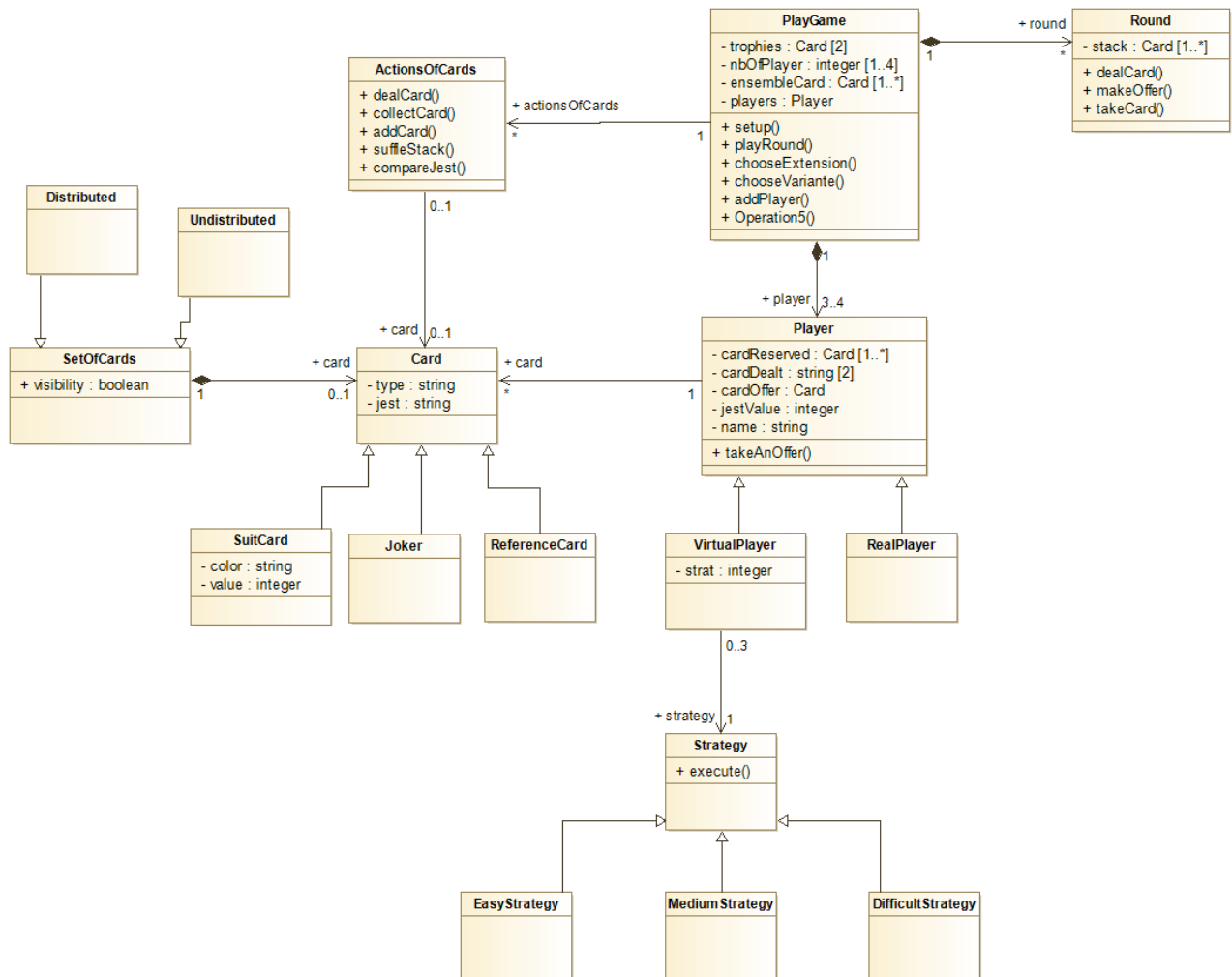
## Phase 3 : projet complet et documentation

---

### Introduction

Dans le cadre du projet de LO02, nous devons réaliser le jeu Jest qui est un jeu de cartes à jouer entre 3 ou 4 joueurs. D'abord, nous avons modéliser le jeu en diagrammes UML, nous allons comparer la première version qui a été réalisé avec la version que nous obtenons finalement, après avoir effectué certaines modifications. Ensuite, nous ferons le point sur l'état actuel du jeu, les contraintes du cahier des charges qui ont pu être satisfaites ainsi que celles qui ne l'ont pas été.

## Diagrammes de classes



### FIGURE 1 : PREMIÈRE VERSION DU DIAGRAMME DE CLASSES



---

## Etat actuel du jeu

Le jeu regroupe l'essentiel des contraintes exigées : on peut y ajouter des joueurs virtuels et réels, une partie se déroule du début à la fin selon les règles du Jest et on détermine finalement le gagnant à l'aide des scores calculés par le pattern Visitor. Cependant par manque de temps nous n'y avons pas inclus les variantes et extensions. L'interface graphique est simple mais fonctionnelle.

On remarque cependant quelques petits problèmes par exemple un joueur peut choisir de tirer sa propre carte, mais cela n'empêche pas de faire une partie. Ensuite, à la fin, on peut voir les scores de chaque joueur mais on ne dit pas clairement qui est le gagnant de la partie, même s'il reste facilement déterminable par l'utilisateur grâce au score. Enfin, pour redémarrer une partie nous sommes obligés de fermer l'interface et de relancer le jeu.

Ensuite, lorsqu'on joue à partir de l'interface graphique, on peut suivre en même temps les choix qui ont été faits (entre autres) sur la console, mais on ne peut pas jouer sur la console et sur l'interface en parallèle.