

Rapport individuel de Antonin Litschgy groupe IJ01

Lors de cette première itération, j'ai commencé à écrire le code de *Arbitre.java*, cette classe sera le squelette du jeu, c'est principalement autour de celle-ci que les différents appels aux autres classes seront faits. Afin de ne pas partir dans une mauvaise direction il a fallu réfléchir à la façon dont les classes seront construites d'où la création, en équipe, d'un diagramme de classe. J'ai rédigé le manuel utilisateur.