

Rapport individuel itération 1 - Agathe PERRIN

Pendant cette première itération, j'ai réalisé le diagramme de classes UML de notre application avec le logiciel BOUML. J'ai séparé ce diagramme en deux parties par manque de place et par souci de clarté : les classes en lien avec les cartes du jeu et celles en lien avec le plateau.

Cependant certaines classes n'apparaissent sur aucun des diagrammes et j'essaierai de trouver une solution lors de la prochaine itération. Ce diagramme évoluera encore avec l'avancement du projet, en fonction des nouvelles classes qui seront ajoutées.

J'ai également commencé l'implantation de la classe MiseEnPlace : cette classe sert à la mise en place de la partie c'est-à-dire le tirage d'une carte de chaque type et leur mise de côté (code en partie écrit), la distribution des cartes restantes aux joueurs (code à écrire), la disposition des pions à leur place sur le plateau (code à écrire).