

## Rapport individuel de l'itération 2

*Maëlis MARCHAND, Groupe IJ-1*

### Travail réalisé et degré d'avancement

Lors de cette deuxième itération, j'ai continué de travailler sur les codes des classes **StratégieHumain**, **StratégieNaive**, et **StratégieExpert**. Pour écrire les méthodes de ces classes, j'ai réfléchi aux stratégies qu'un vrai joueur, naïf ou expert, adopterait. Par exemple, un joueur naïf formulera une hypothèse avec 3 cartes prises au hasard, alors qu'un joueur expert pourra formuler une hypothèse contenant des cartes qu'il possède pour bluffer et récolter des informations précises.

J'ai aussi réfléchi à la manière d'implémenter un équivalent de la grille de notes pour les joueurs ordinateurs. En effet, tout comme le joueur humain qui coche des cases sur sa grille au fil de la partie, le joueur ordinateur doit pouvoir noter ce qu'il apprend au fil de la partie. Ce travail est à faire avec l'équipe.

J'ai également écrit la classe **AffichagePersos.java**. Cette classe contient le menu qui s'affiche lorsque le joueur humain doit choisir son personnage en début de partie. Pour l'instant, j'ai surtout travaillé sur l'interface graphique : par exemple, les actions des boutons ne sont pas encore programmées comme elles devraient l'être. Pour cela, il faudra mettre mon travail en relation avec le travail de mes coéquipiers.

### Difficultés rencontrées

J'ai eu du mal à trouver comment implémenter la grille de notes pour les joueurs ordinateurs. De plus, au début de l'itération, je n'étais pas encore très à l'aise avec les interfaces graphiques en Java. Enfin, je réfléchis à changer la manière d'implémenter les stratégies : au lieu de faire une interface **Stratégie** et plusieurs classes qui implémentent, peut-être qu'il serait mieux de faire une classe dont plusieurs autres héritent.