

Compte-rendu SAE 1.1 Timeline

Binôme : HENRY Nicolas – RENARD Tanguy

Groupe : S1C

Le projet a été poursuivi en dehors des heures de cours, d'où le volume horaire élevé en fonction des dates

Avancée du projet le 08/12 : arrêt à la question 4.5

- Création classe Carte → 1h30
- Affichage de la carte → 5min
- Création classe MainCarte → 10-15min
- Complétion TestCarte.java → 1h-1h30
- Récupération classe Paquet (TP11) → 1h30 -2h
- Création Paquet à partir d'un fichier → 15min
- Méthode PiocherHasard → 5min
- Méthode toString de Paquet → 5-10min

Avancée du projet le 09/12 : arrêt à la question 11

- Complétion TestPaquet.java → 1h-1h30
- Création classe Frise → 2h-3h

Avancée du projet le 10/12 : arrêt à la question 11

- Complétion TestFrise.java → 3h-4h (Difficulté à trouver les tests)

Avancé du projet le 14/12 : V1 finie

- Durant le weekend :
- Création classe Jeu et ProgJeu → 2h-3h

Programmation de la classe Jeu :

Constructeur :

Il y a un constructeur qui prend en paramètre la taille de la main, et le nom du fichier où sont présentes les cartes.

Ce constructeur initialise la pioche, la main du joueur et la frise en tant qu'attributs et pioche aléatoirement des cartes dans la pioche pour les attribuer à la main du joueur

Il pioche exactement `tailleMain` cartes.

Pioche et `mainJoueur` sont des objets de type `paquet` et frise de type `Frise`.

Méthodes :

choisirCarte :

Cette méthode permet de choisir une carte dans la main du joueur :

On demande au joueur de choisir un numéro de carte et ce, jusqu'à ce que le numéro soit valide. Une fois le numéro valide, on affiche la carte choisie et le programme garde en mémoire son numéro.

choisirApresCarte :

Cette méthode permet de choisir un emplacement dans la frise :

On demande au joueur à quelle place il veut placer sa carte et ce, jusqu'à ce que l'indice soit valide. Une fois l'indice valide :

- S'il n'y a pas de carte dans la frise, c'est la première carte à placer
- Si le joueur tape « -1 », la carte sera placée en première position de la frise
- Si le joueur tape le dernier indice de la frise, la carte sera placée en dernière position
- Dans les autres cas, elle sera placée entre la carte de la frise à l'indice choisie et celle d'après.

jouerCarte :

Cette méthode joue la carte choisie à l'emplacement choisie et permet de savoir si la carte a été placée ou pas :

On affiche la date de la carte en notifiant le joueur que c'est cette carte qu'il joue. Puis on vérifie que cette carte est placée au bon endroit, si c'est le cas la carte est placée dans la frise et retirée de la main du joueur. On lui notifie que sa carte est placée. Si ce n'est pas le cas, la carte est défaussée de la main du joueur et le joueur pioche une nouvelle carte.