

Durant cette deuxième itération je me suis attaché à travailler sur le développement des cases puis des cartes.

Dans un premier temps, j'ai créé la méthode permettant de résoudre l'effet de la case sur laquelle le joueur se trouve.

Cela m'a amené à traiter la gestion des cartes, en effet il fallait pouvoir simuler le mécanisme de pioche/défausse. Pour cela j'ai créé une nouvelle classe TasCartes qui ajoute un indicateur de taille en plus du tableau de cartes. Dans cette classe, j'ai codé la fonction de pioche, elle n'est cependant pas tout à fait terminée car je dois encore remélanger le paquet quand il est vide. Cette étape n'a pas encore été faite car la question de la carte sortie de prison, qui peut rester en main se posait.

Nous avons donc opter, pour le moment, pour une gestion simplifiée dans laquelle une telle carte augmente le compteur de sorties de prison du joueur et va dans la défausse. Un tel comportement doit encore être implémenté.

Pour simuler le mélange et l'aléatoire, j'ai rajouté une phase de shuffle à la création des tableaux.