

Rapport 1 Nicolas Catoni

Lors de cette première itération je me suis occupé du package bâtiment avec Alice Devilder. J'ai notamment mis en place la classe abstraite "Batiment" ainsi que la sous classe "Habitation" qui lui est rattachée. De plus, j'ai réalisé la classe parcelle qui permet d'indiquer le support d'un bâtiment.

La priorité, pour cette première partie, a été de définir une façon efficace de stocker, et d'accéder, aux informations caractérisant les bâtiments pour permettre le développement des autres fonctionnalités du jeu nécessitant l'utilisation de ce package. L'implémentation de ces fonctionnalités n'est toutefois pas encore complètement terminée, en effet des hésitations lors du début de l'implémentation ont rendu certaines parties du code obsolètes (tel que la méthode d'enregistrement des parcelles). Il sera donc nécessaire de corriger ces classes lors de la prochaine étape. En revanche, les principales fonctions du package sont déclarées ce qui permet de les utiliser dans d'autres parties du code.

Lors de la prochaine étape, il sera nécessaire de finir l'implémentation, en priorité, des fonctions permettant le positionnement et l'affichage des bâtiments, à savoir celles liées à la méthode getCases. Il faudra ensuite compléter les sous-classes définissant les différents types de bâtiment.