

Projet Long TOB

Iteration numero 1

Pour le projet long TOB des équipes ont été constituées : les tâches ont été divisées pour réaliser le Monopoly. Nous avons décidé ensemble de la structure du programme (ses classes, ses éléments) puis nous avons distribué les parties du problème entre différentes équipes.

Mon équipe, (avec Avy et Laurène) a été chargée des classes Joueur, Pion et de la classe abstraite Case.

Les fonctionnalités que l'on souhaite implanter ne sont pas difficiles en elles-mêmes mais il faut s'assurer de rester cohérent avec les autres, pour garder un code clair et utilisable. C'est là qu'est le travail du moment.

Arthur Brouart