



Rapport Individuel Projet Long : Monopoly

Ababacar CAMARA

Avril 2020

Table des matières

1	Tâches effectuées	1
1.1	Mise en place du diagramme UML de base	1
1.2	Classes implantées	2
2	Difficultés relatives à l'implantation de l'application	2

Bilan personnel

Dans ce rapport, je présente l'ensemble des tâches personnelles réalisées pour la création de du Jeu de monopoly. Dans ce cadre, j'ai commencé par établir une vue générale de l'application en réalisant un diagramme UML de base. Ensuite, l'ensemble de l'équipe s'est réunis pour l'améliorer. Enfin, nous nous sommes réparties les taches pour une plus grande efficacité.

1 Tâches effectuées

1.1 Mise en place du diagramme UML de base

J'ai réalisé le diagramme UML de base, en essayant de respecter autant que possible les concepts vue en cours. Dans ce cadre, j'ai créée des classes abstraites qui permettrait de factoriser les éléments de la classe Carte et la classe Case. Pour l'interface jeu, nous allons utiliser le patron de conception Proxy. Et nous allons dissocier la partie Modèle de l'interface graphique. Ce qui m'a amené avoir le diagramme suivant :

