|  |  |
| --- | --- |
| 420-4C6  TP2 (15%)  Jeu de Carte | |
| **Nom, prénom** | * Poirier-Clement, Elie * Chabot, Antoine |
| **Cours** | **420-4C6-LI Validation et maintenance des applications** |
| **Enseignant** | Samir Mendil |
| **Date exigée** | Voir Léa |
| **Évaluation** | Ce travail se fait seul ou en équipe de 2. |

# À faire

|  |  |
| --- | --- |
|  | 1. Reprendre le jeu présenté dans le dernier TP1 et lui appliquer les spécifications suivantes :    1. (2pts) Ajouter 3 joueurs au jeu autre que le joueur déjà présenté.    2. (2pts) le Banquier ne participe pas au jeu **: c’est le contrôleur du jeu**    3. (6pts) Valider les noms des joueurs (le nom doit être unique)    4. (30pts) Appliquer les tests unitaires en respectant la forme **Given**-**Then**-**When**    5. (20pts) Faire le diagramme du classe UML associés au jeu (fournir le fichier. vpp dans le dépôt)    6. (40pts) Adapter le jeu pour que l’affichage soit en mode graphique avec JavaFX et appliquer le Design Pattern Décorateur lors de l’affichage du joueur gagnant et Factory lors de la création des joueurs |

Le Diagramme du Classe UML (mettre une image du diagramme de classe ici) :

Une image contenant graphique, diagramme

Description générée automatiquement