

Projet Langage à Objets Avancées 2013-2014

Introduction

Pour jouer à un jeu de plateau (faire une partie : classe Partie), on a besoin d'un plateau (classe Plateau) de jeu ainsi que de joueurs (classe Joueur).

Un joueur est un ensemble d'attributs qui sont son nom, son emplacement sur un plateau ainsi qu'un numéro (pour l'identifier par rapport aux autres joueurs). Avec ces classes-là (et leurs méthodes), on peut donc jouer à tous les jeux de plateau en adaptant les méthodes (`nextJoueur()`) action au jeu choisi, et dans certains cas en ajoutant de nouvelles méthodes). Ces classes sont donc comme des classes abstraites.

Partie : classe contenant un Plateau, un vecteur de Joueur, le nombre de joueurs ainsi que le numéro du joueur courant. En plus des accesseurs et des modificateurs. Et la méthode **nextJoueur()** (qui détermine qui est le prochain joueur à jouer)

Joueur : classe contenant le nom du joueur ainsi que son numéro.

Plateau : classe contenant une grille d'entiers et deux attributs `nbLignes` et `nbCols`.