**Exercice Les GRASP**

**Jeu de Monopoly – Dynamique du déplacement**

Pour chaque itération, il faut que les règles GRASP soient respectées. Pour la première itération, nous nous occupons du déplacement du joueur.

Dans la seconde, nous introduisons quelques classes dérivées.

Dans la troisième, nous introduisons les propriétés. La prise en compte des propriétés doit aussi se traduire par un modèle souple et évolutif.

Travailler le déplacement du joueur et le type des cases. Quels choix pour quelles conceptions ?

**Montrer comment utiliser les objets en suivant les principes GRASP.**