# Problème #1 : (par Maxime)

Dans le but de centraliser un maximum les classes entre les deux jeux, nous avons créé une classe mère *abstraite* **Carte**, de laquelle hérite deux classes **CarteBelote et CarteBlackjack**. Chacune de ces deux classes filles dispose de ses propres méthodes. Par exemple :

* **CarteBelote** a une méthode *majAtout()* qui, dès lors de son exécution, met à jour la valeur à l’atout de la carte-même. Par exemple:  
  *Imaginons une carte* ***C*** *correspondant au* ***9 de carreau****.**Lors de sa création, la valeur de la carte a donc été initialisée à* ***0 pt****.**En faisant* ***C.majAtout()****, la valeur de la carte passe à* ***14 pts****.*
* **CarteBlackjack** a une méthode *majAs() lui permettant de changer la valeur de l’As.*

Au début d’une partie, nous initialisons un **Paquet**. Il est défini par un **nombre de Carte** et par une *collection* de cartes. Nous lui avons donc créé deux attributs :

* **int nbCartes**
* **ArrayList<Carte> paquetDeCartes**

Sans y faire trop attention, nous avons donc, dès l’initialisation du paquet, stocké des cartes (Belote ou Blackjack) dans l’ArrayList. On remarque déjà une grosse erreur puisque nous stockions des *CarteBelote* ou des *CarteBlackjack* dans un ArrayList<*Carte*>.

Ce problème s’est fait ressortir lorsque j’ai voulu tester la méthode majAtout() sur une carte du paquet. En effet, j’ai parcouru le paquet avec la boucle suivante :  
Paquet p = new Paquet(32) ; // Création d’un paquet de jeu de belote  
for ( Carte c : p.getPaquetDeCartes() )  
{  
 c.majAtout() ;  
}

Le parcours du paquet s’exécutait correctement, mais je ne pouvais utiliser cette méthode sur cet élément du paquet car il était défini comme Carte, et non pas comme CarteBelote.

# Solution #1 :

*(Maxime : 30/03/2016 à 22:27)*  
En premier lieu, j’ai pensé qu’il faudrait certainement créer une classe mère *abstraite* **Paquet**, de laquelle hériteraient deux classes **PaquetBelote** et **PaquetBlackjack**. L’avantage de cette solution est que nous n’aurions plus à passer le nombre de cartes en paramètres au constructeur de classe. En effet, on initialiserait automatiquement le paramètre **nbCartes** à 32 pour **PaquetBelote** et à 52 pour **PaquetBlackjack**. Ensuite, nous aurions donc deux ArrayList différents pour chacune des deux classes. J’ai donc créé une branche de test pour essayer cette solution.