

Table des matières

Objectifs	1
Intégration des fichiers fournis dans la partie 1 pour commencer la 2e partie	1
Travail à faire dans cette 2e partie	2
Points importants pour vous aider	3
À REMETTRE à la date indiquée sur Léa.....	3

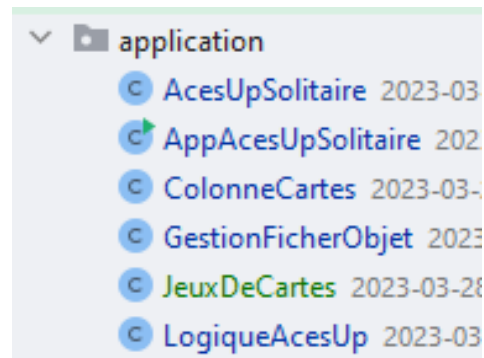
Objectifs

- ♦ Définir et utiliser des structures de données dynamiques comme des piles et des listes.
- ♦ Définir et utiliser de la **persistance de données** des objets.
- ♦ Définir et utiliser de **clonage** des objets.
- ♦ Travailler en se référant à de la javadoc.
- ♦ Travailler en équipe de 2 personnes et utiliser git.
- ♦ Développer sa capacité à structurer ses techniques de programmation et sa capacité à concevoir des algorithmes plus ou moins complexes.

Intégration des fichiers fournis dans la partie 1 pour commencer la 2e partie

Pour réaliser cette 2^e partie...

- ♦ Votre code de la partie 1 doit être terminé et testé.
- ♦ Récupérer sur **Léa** le code source de départ sur Léa de la partie 2 et l'intégrer à votre partie 1. (Normalement, comme c'est dans **Git**, vous devriez avoir un commit **partie 1 terminé**. Comme, vous pouvez faire des retours en arrière, vous devriez être en mesure au besoin de me remettre le code de la **partie 1 terminé**.
- ♦ Les **règlements du jeu** sont disponibles dans le document de la partie 1.

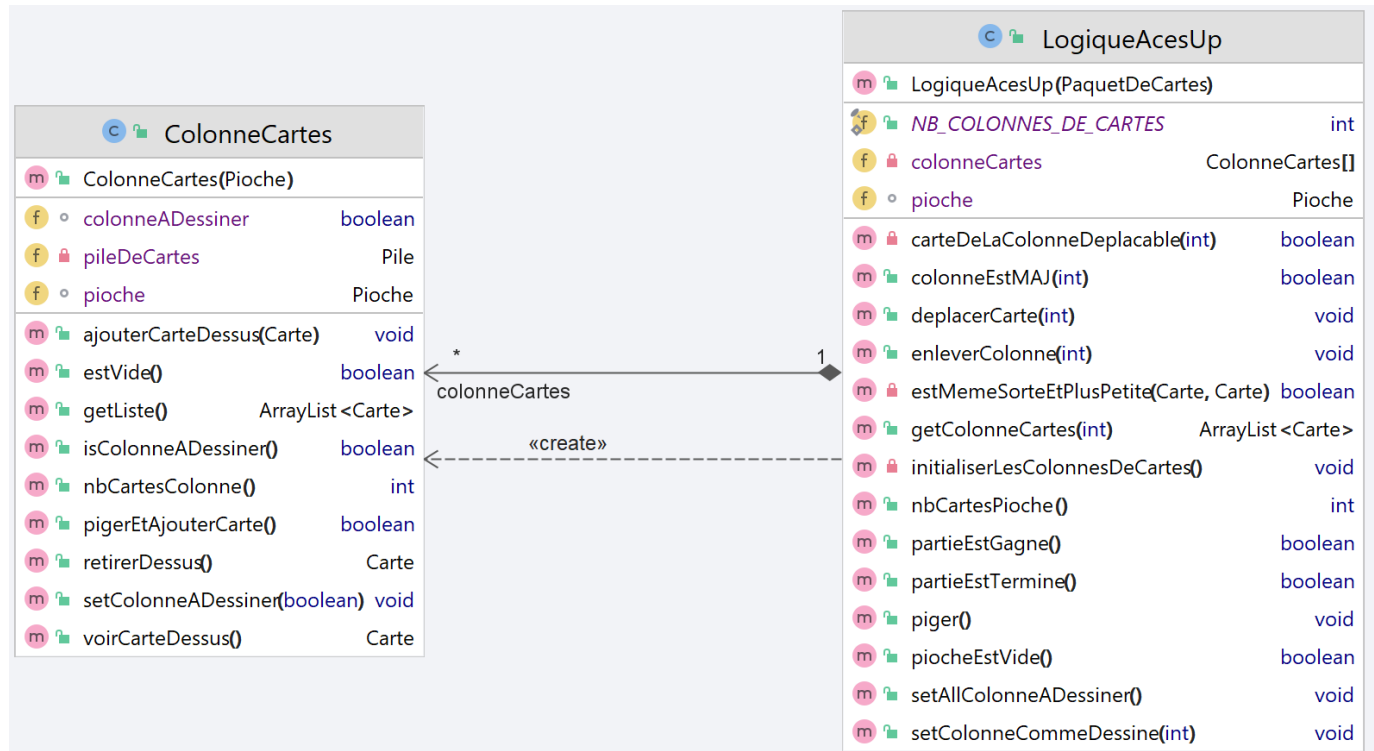


Travail à faire dans cette 2e partie

Dans cette 2^e partie, on veut que vous réalisiez les éléments suivants dans l'ordre (le code fourni contient des commentaires **TODO** pour vous indiquer les endroits où vous devez travailler, y mettre votre code):

1. Mettre à jour votre **PaquetDeCarte** pour qu'il soit **clonable**. Une copie superficielle est suffisante.

Soit le modèle suivant :



































2. Complétez le code de ces 2 classes en vous fiant à la **javadoc** et considérez les points suivants :
 - Un javadoc est fourni si vous suivez ce lien :
<https://201-raube.profweb.ca/tp3H23P2/application/package-summary.html>
 - Une colonne est obligatoirement sauvee dans votre **Pile dynamique**.
 - Le code fourni contient des commentaires **TODO** pour vous indiquer les endroits où vous devez travailler, y mettre votre code.
 - Faites les tests **fonctionnels** du jeu (plusieurs petites parties, les 2 cartes de même sorte dans le haut d'une colonne, partie gagnée, partie perdue);
 - Vous devez faire en sorte d'obtenir les mêmes fonctionnalités que décrites dans le présent travail (parties 1 et 2). Autrement dit, votre application doit correspondre aux fonctionnalités du jeu [Aces Up Solitaire](#).
3. Mettre en œuvre la **persistance des données**. Considérez les points suivants :
 - Vous devez utiliser le répertoire **_fichiers** à la base de votre projet pour sauver vos fichiers. Cette constante est déjà définie dans la classe **GestionFichierObjet** remise avec votre projet.
 - Vous devez sauver l'instance de la logique du jeu.
 - Ici on demande de mettre à jour les classes **AcesUpSolitaire** et **GestionFichierObjet**. Ces fichiers ont des commentaires **TODO** pour vous indiquer les endroits où vous devez travailler.

Points importants pour vous aider

- ✦ Prenez le temps de comprendre le travail qui est à faire dans cette 2e partie, pour développer et tester;
- ✦ Complétez vos tests au fur et à mesure de votre développement;

À REMETTRE à la date indiquée sur Léa

- ✦ Placez votre projet Maven complet non compressé (je ne veux pas de zip) dans le répertoire à votre nom dans le dépôt du département. (Q:\!Dépôt\Robert Aube\202H23\202H23-TP3)
- ✦ 1 remise par équipe!
- ✦ Identifiez bien tous vos fichiers sources avec :
 - 420-202 – TP2 – Traitement de données orienté objet
 - Groupe : 1 (lundi – mercredi)
 - Nom : Boulanger, Louise (1234567)
 - Nom : Fortin, Denis (7654321)
 - Lien GIT Hub : <https://github.com/robertAube/TP2/commits/main>
- ✦ Il n'y a rien à imprimer ou mettre dans Léa.
- ✦ Faites une démonstration à l'enseignant

<div>  JeuxDeCartes</div> <div><div>  JeuxDeCartes()</div><div>  quatreAs Carte[]</div><div>  getJeuDeCarteTruque() PaquetDeCartes</div><div>  getJeuNormal() PaquetDeCartes</div><div>  getJeuPresqueFini() PaquetDeCartes</div></div>	<div><div>  GestionFicherObjet</div><div><div>  GestionFicherObjet()</div><div>  FILE_PATH_SEPARATOR char</div><div>  PATH String</div><div>  enregistrerObjet(File, Object) void</div><div>  lireObjet(File) Object?</div></div></div>
<div><div>  AppAcesUpSolitaire</div><div><div>  AppAcesUpSolitaire()</div><div>  getJeuDeCartePourTests() PaquetDeCartes</div><div>  main(String[]) void</div></div></div>	