

Gymnázium, Praha 6, Arabská 14

Arabská 14, Praha 6, 160 00



Monopoly Money Counter

ROČNÍKOVÁ PRÁCE

Předmět: Programování
Téma: Monopoly Money Counter

Autor: Adam Trávníček
Třída: 2.E
Školní rok: 2022/2023
Vyučující: Mgr. Jan Lána
Třídní učitel: Mgr. Blanka Hniličková

Čestné prohlášení:

Prohlašuji, že jsem jediným autorem tohoto projektu, všechny citace jsou řádně označené a všechna použitá literatura a další zdroje jsou v práci uvedené.

Tímto dle zákona 121/2000 Sb. (tzv. Autorský zákon) ve znění pozdějších předpisů uděluji bezúplatně škole Gymnázium, Praha 6, Arabská 14 oprávnění k výkonu práva na rozmnožování díla (§ 13) a práva na sdělování díla veřejnosti (§ 18) na dobu časově neomezenou a bez omezení územního rozsahu.

V Praze, dne

.....

Adam Trávníček

Anotace:

Cílem projektu bylo vytvořit aplikaci, která bude zpříjemňovat hraní deskové hry Monopoly. Jeho hlavním úkolem je sčítat a odčítat hráčům peníze podle toho, co se děje ve hře, také celkově usnadňovat. Tento program je napsaný v jazyku Java za použití softwaru JavaFX.

Annotation(English):

The goal of the project was to create an application, that will make playing the Monopoly board game more enjoyable. Its main task is to add and subtract money from the players according to what is happening in the game, also to facilitate the overall. This program is written in Java language using JavaFX software.

Zadání ročníkového projektu:

Téma: Monopoly money counter

Popis: Jedná se o aplikaci, která Vám pomůže k hraní hry Monopoly. Bude Vám ukazovat kolik máte financí a taky několik dalších funkcí. Např. "Průchod startem", "Zlepšení budov", "Platba vězení" atd.

Podrobnější popis projektu:

Tato aplikace slouží jako dodatek k hraní deskové hry Monopoly. Přesněji počítá peníze čtyřem různým hráčům a také v sobě má určité tlačítka na nejčastější práci s penězi v této hře. Slouží hlavně k zjednodušení počítání si svých peněz bez použití papíru, kalkulačky nebo jiného zařízení na zapisování. Na začátku má každý hráč určitý počet peněz a postupně se jim jejich peníze navyšují nebo snižují, s pomocí tlačítek.

Obsah

1.	Úvod	6
2.	Uživatelské rozhraní	7
2.1.	Hlavní menu	7
2.2.	Ovládací tlačítka	7
2.3.	Nová okna	8
3.	Architektura kódu	9
3.1.	Třída HelloApplication.java	9
3.2.	Třída HelloController.java	9
3.2.1.	Metody money a konec	9
3.2.2.	Metoda na start nových oken	9
3.3.	Příklad třídy RentController	10
3.3.1.	Metoda getPlayers(ActionEvent event)	10
4.	Závěr	11
5.	Seznam obrázků	12

1. Úvod

Cílem tohoto projektu bylo vytvořit program v jazyce Java, který bude zjednodušovat počítání peněz ve hře Monopoly. Také v něm budou tlačítka, které budou zastupovat nejčastější funkce v této hře.

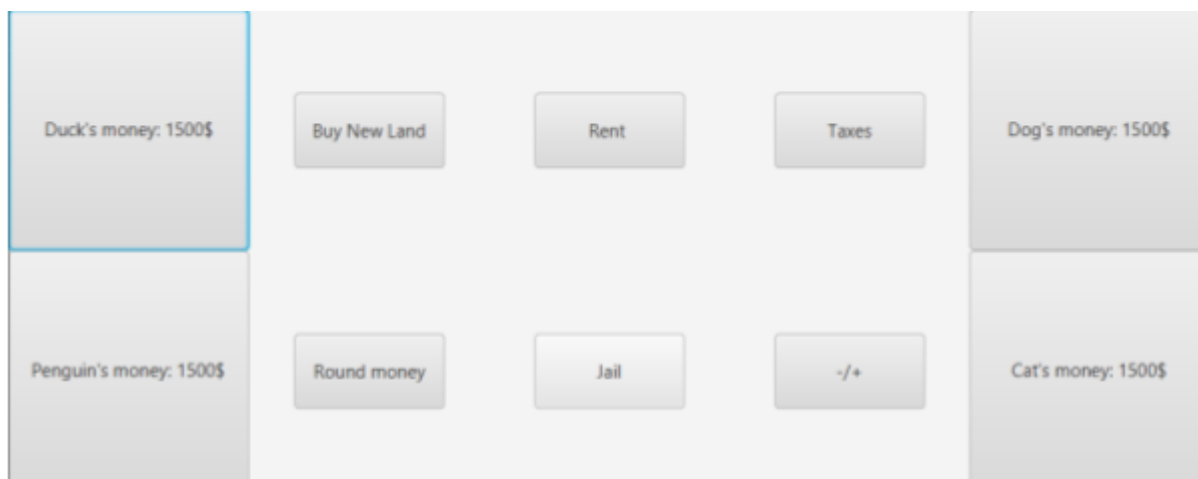
Toto téma jsem si vybral, jelikož jsem neměl vybrané téma do termínu. A tak mi bylo přiděleno toto téma, které se mi docela zalíbilo.

Na programování tohoto projektu jsem použil IntelliJ IDEA Community Edition IDE, jelikož jsem na něj zvyklý nejvíce ze všech a také ho používám na hodinách programování.

2. Uživatelské rozhraní

2.1. Hlavní menu

Při spuštění programu se rovnou objevíte v menu, ve kterém vidíte čtyři tlačítka v rozích obrázku. Na každém tlačítku je napsáno jméno hráče a jeho počet peněz např. “Duck’s money: 1500\$”(viz. obr.1)



Obrázek č.1 - hlavní menu aplikace

2.2. Ovládací tlačítka

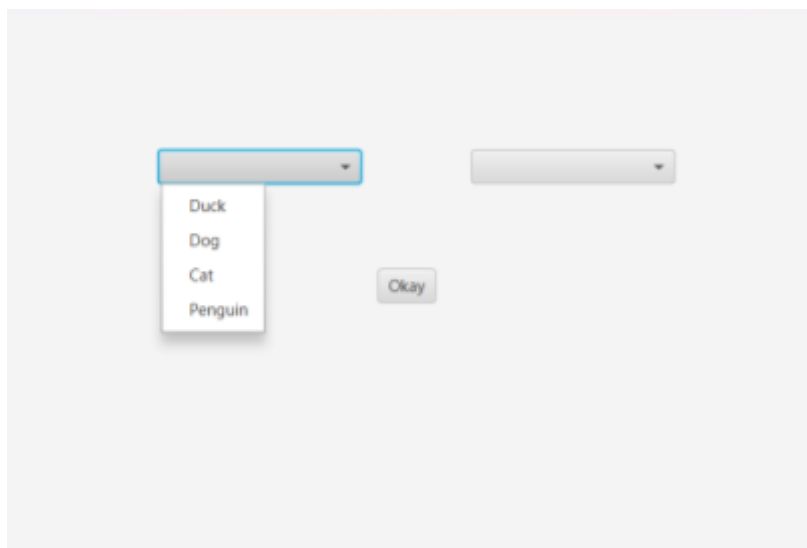
Na obrazovce je několik tlačítek. Ze všech deseti tlačítek se dá používat pouze 60% z nich. Těchto šest tlačítek se nachází v rozložení: prostřední tři nahoře a prostřední tři dole.

První tlačítko má název “Buy New Land”. Toto tlačítko Vám umožňuje si odečíst peníze za nově koupený pozemek. Vedle něj na pravo se nachází tlačítko “Rent”, které slouží na odečítání peněz za vstoupení na cizí pozemek. A jako poslední tlačítko v horní řadě, je zde tlačítko “Taxes”, což v doslovném překladu z angličtiny do češtiny znamená jednoduše daně. Toto tlačítko tedy odečte peníze z vašeho konta za zaplacení daní, které dáváte bance.

V druhé řadě tlačítek se na levé straně uprostřed nachází tlačítko “Round money”. Toto tlačítko vám přidá určitý počet peněz za průchod startovním políčkem. Po jeho levé straně je tlačítko s názvem “Jail”, což znamená v překladu vězení. Toto tlačítko odebírá peníze za odchod z políčka “Vězení”. Jako poslední zde máme tlačítko s názvem “-/+”. Toto tlačítko se jmenuje tímto způsobem, jelikož v jeho vnitru jsou zahrnuty funkce, které přičítají i odečítají hráčův obnos peněz.

2.3. Nová okna

Při stisknutí každého z šesti ovládacích tlačítek, se otevře nové okno. Ve všech šesti tlačítkách jsem použil objekt “ChoiceBox”. Po kliknutí tohoto ChoiceBoxu se objeví výběr hráče o kterého se jedná (viz. obr. č. 2) a samotném odečtení nebo přičtení peněz.



Obrázek č.2 - nové okno po stisknutí tlačítka “Buy New Land”

Také se v některých nových oknech objeví i druhý ChoiceBox, ve kterém je přímé upřesnění úlohy, kterou toto tlačítko poskytuje. U okna z obrázku se zde objevují 4 další možnosti s názvy: “1-10”, “11-20”, “21-30” a “31-40”. Tyto čísla například znázorňují, kolikáté políčko (pozemek) si chce dotyčný koupit. Také se zde vyskutekuje tlačítko “Okay!”, které udělá funkci, která je zadaná, po stisknutí jiného tlačítka. Toto tlačítko se nachází ve všech nových oknech.

3. Architektura kódu

3.1. Třída HelloApplication.java

V této třídě se startuje celý program.

3.2. Třída HelloController.java

3.2.1. Metody money a konec

V metodě money se zadává do tlačítek nadpis a počet peněz. Metoda konec slouží na vypsání textu, kdo vyhrál, např. “Penguin wins!”.

```
@FXML
public void money() {
    if(duck1 != null) {
        duck1.setText("Duck's money: " + duck + "$");
    }
    if(dog1 != null) {
        dog1.setText("Dog's money: " + dog + "$");
    }
    if(cat1 != null) {
        cat1.setText("Cat's money: " + cat + "$");
    }
    if(penguin1 != null) {
        penguin1.setText("Penguin's money: " + penguin + "$");
    }
}
```

Obrázek č.3 - metoda money();

```
@FXML
public void konec() {
    if (duck<=0 && dog <= 0 && cat <= 0) {
        System.out.println("Penguin wins!");
    }
    if(dog<=0 && cat<=0 && penguin<=0) {
        System.out.println("Duck wins!");
    }
    if(duck<=0 && cat<=0 && penguin<=0) {
        System.out.println("Dog wins!");
    }
    if(duck<=0 && dog<=0 && penguin<=0) {
        System.out.println("Cat wins!");
    }
}
```

Obrázek č.4 - metoda konec();

3.2.2. Metody na start nových oken

V HelloController.java se nachází několik, skoro identických, metod. Tyto metody slouží k otevření nového okna s *fxml* souborem. a vlastní třídou. Třídy se jmenovali “název fxml souboru + “Controller””. Těchto metod je zde nachází celkově šest.

```
@FXML
protected void taxes() throws Exception {
    FXMLLoader fxmlLoader4 = new FXMLLoader(HelloApplication.class.getResource("taxes.fxml"));
    final Stage Taxes = new Stage();
    money();
    Taxes.initModality(Modality.APPLICATION_MODAL);
    Scene scene4 = new Scene(fxmlLoader4.load(), 600, 400);
    Taxes.setScene(scene4);
    Taxes.show();
}
```

Obrázek č.5 - příklad jedné z metod: taxes();

3.3. Příklad třídy RentController

3.3.1. Metoda getPlayers(ActionEvent event)

```
public void getPlayers(ActionEvent event) {  
    String players2 = players.getValue();  
    String rent = rentMoney.getValue();  
  
    if (players2 == "Duck") {  
        if (rent == "25$") {  
            duck -= 25;  
        } else if (rent == "50$") {  
            duck -= 50;  
        } else if (rent == "100$") {  
            duck -= 100;  
        } else if (rent == "200$") {  
            duck -= 200;  
        }  
    }  
    if (players2 == "Dog") {  
        if (rent == "25$") {  
            dog -= 25;  
        } else if (rent == "50$") {  
            dog -= 50;  
        } else if (rent == "100$") {  
            dog -= 100;  
        } else if (rent == "200$") {  
            dog -= 200;  
        }  
    }  
}
```

Obrázek č.6 - metoda getPlayers

```
        if (players2 == "Cat") {  
            if (rent == "25$") {  
                cat -= 25;  
            } else if (rent == "50$") {  
                cat -= 50;  
            } else if (rent == "100$") {  
                cat -= 100;  
            } else if (rent == "200$") {  
                cat -= 200;  
            }  
        }  
        if (players2 == "Penguin") {  
            if (rent == "25$") {  
                penguin -= 25;  
            } else if (rent == "50$") {  
                penguin -= 50;  
            } else if (rent == "100$") {  
                penguin -= 100;  
            } else if (rent == "200$") {  
                penguin -= 200;  
            }  
        } else {  
            return;  
        }  
    }  
}
```

Obrázek č.7 - metoda
getPlayers

4. Závěr

Myslím si, že jsem projekt zpracoval skoro podle svých představ. Rozhodně jsem se naučil, jak otevřít nové okno, naučil jsem používat metodu `initialize`, která se mi bude hodit do budoucna a také jsem se naučil zase trochu efektivněji programovat.

Tento program jde stále v některých ohledech zajisté vylepšit. Např. estetiku programu a začáteční a konečné okno. Celkově bych ale letošní ročníkový projekt prohlásil za úspěšný.

Seznam obrázků

- Obrázek č. 1 - hlavní menu aplikace
- Obrázek č. 2 - nové okno po stisknutí tlačítka “Buy New Land”
- Obrázek č. 3 - metoda money();
- Obrázek č. 4 - metoda konec();
- Obrázek č. 5 - příklad jedné z metod: taxes();
- Obrázek č. 6 - metoda getPlayers
- Obrázek č. 7 - metoda getPlayers