**Проект “Компьютерная игра Монополия”**

Создано несколько классов.

Класс Player - это класс Игрок. Хранится информация об имени, бюджете, списке незаложенной собственности, списке заложенной собственности, позиции, переменной bool (в тюрьме ли игрок) Игрока. Есть множество функций, созданных для работы с собственностью и бюджетом.

Классы Communication, Transport, Property – это классы, в которых хранится информация о собственностях (рента, цена, сумма залога, цвет). Для заполнения подключается база данных.

Класс MyWidget – класс для основной игры. Множество функций для работы с кнопками (налог, шанс, казна, собственности, транспорт, коммуникации, закончить игру, следующий шаг, стоянка, старт, тюрьма, в тюрьму)

Классы Window\_Jail (Окно тюрьмы), Window\_sale\_and\_purchase (Окно продажи, залога и выкупа), Window\_property\_purchase (Окно покупки и аукциона), MainWindow (Окно для регистрации участников), Monopoly (Основное окно для игры в Монополия) – классы, нужные для создания интерфейса и обеспечения взаимодействия с игроком в дополнительных окнах игры.