

M o n o p o l y

Monopoly HEIG-VD

Cahier des charges

burgener, curchod, gonzalez lopez, reymond

2018

Monopoly HEIG-VD

# Table des matières

[Table des matières 1](#_Toc511218598)

[Descriptif 2](#_Toc511218599)

[Fonctionnement Général 2](#_Toc511218600)

[Diagramme des cas d'utilisation 2](#_Toc511218601)

[Interfaces graphiques 2](#_Toc511218602)

# Descriptif

Dans le cadre du module de Génie Logiciel (GEN), il nous est demandé de développer un "mini-projet" implémentant une architecture client-serveur et qui doit communiquer par internet en utilisant les sockets. Après discussion nous sommes tombés d'accord sur l'idée d'un projet Monopoly sur le thème de la HEIG-VD.

# Fonctionnement Général

Pour notre jeu de société, voici les fonctionnalités de base que nous avons choisies de mettre en place :

* **Authentification simple** : nous demandons simplement un nom d'utilisateur à sa connexion et nous concaténons un identificateur unique (p.ex : bryan**#1234**) qui ne sera valide que durant le temps de sa session. S'il relance le jeu et saisit le même nom, il aura un identificateur différent.
* **Création d'un salon de jeu** : N'importe quel utilisateur peut créer son salon de jeu. Ça lui permet de devenir l'administrateur d'une partie, et donc de choisir les différents paramètres qui réglementeront le déroulement du jeu (dans l'immédiat, nous permettrons uniquement de choisir le nombre de joueurs maximal).
* **Possibilité de rejoindre un salon de jeu** : l'utilisateur aura à sa disposition une liste des salons de jeu qui sont en attente de joueur pour commencer la partie.
* **La phase de jeu** : le joueur pourra lancer les dés (lors de son tour), choisir d'acheter un terrain ou non, payer la caution pour la sortie de la prison ou tenter le lancer de dés. Sinon il devra se plier aux "effets" des cases sur lesquelles il arrivera (CF [règles du monopoly](http://www.monopolypedia.fr/regles/Regle.php))

Dans un second temps, nous avons également pensé à quelques options supplémentaires que nous pourrions implémenter si le temps nous le permet :

* Une messagerie instantanée dans le salon de préparation et lors de la partie
* Dans les options du jeu (salon) :
  + Génération aléatoire du plateau de jeu
  + Nombre de dés utilisés
  + Nombre de prisons
  + Capital de départ
  + Modifier le prix des propriétés (ratio de modification, p.ex : 1.1x plus cher)
  + Limite de temps pour une partie
* Suivis des scores et statistiques (nécessitera une modification de l'authentification)

# Diagramme des cas d'utilisation

Acteurs (2 minimum)

Dizaine de cas

2 lignes de descriptif par cas (scénario principale)

# Interfaces graphiques