1000 bornes

Histoire (scénario) : ex Cluedo

Monopoly

« RPG »

Campagne électorale

Jeu d’échecs

Différence interface/classe abstraite = attributs d’interface : constantes.

Interface utilisée dans l’héritage multiple.

Pourquoi utiliser interface plutôt que classe abstraite ? Une classe ne peut hériter que d’une et une seule classe mère. C’est pourquoi, on peut faire hériter une classe d’une autre classe + lui implémenter une interface.

Chances

-doCardEffect()

Prison

-playerName:String

Caisse de communauté

-doCardEffect()

BonusCase

-cardName:String

-effect:String

-kept:boolean

Case

-name:String

-caseNumber :int

Citoyen (interface)

-doubleRent()

Joueur (abstract)

-name:String

-capital:int

-numberCase:int

-isInJail:Boolean

-playerNumber:int

-getters,setters…

-rollsDice():int

-putHouse()

-putHotel()

-inJail()

Maire

-makeProfits()

-buildHotel()

Voiture

-moveTo()

Canon

-shoot()

Chapeau

-reduc()

Voiture : peut aller sur la case qu’il souhaite (1 fois dans la partie OU à chaque fois qu’elle se trouve sur « parc gratuit »)

Chapeau : réduction sur les terrains les plus chers (20% sur les bleus et verts) (/Lorsqu’il vend (ou il peut louer) un terrain à un joueur, il touche une partie du loyer)

Canon : peut retirer une maison (si un hôtel, passe de l’hôtel à 2 maisons) mais passe son tour

Maire : peut poser un hôtel directement 🡪buildHotel + somme d’argent qui rentre (à chaque passage sur la case départ OU à chaque fin de tour), somme qui augmente selon le nombre de propriété 🡪makeProfits.

Interface : 1 tour sur 4, loyer \*2 selon la couleur des rues (rose pour canon, orange pour voiture, rouge pour chapeau)

Revoir l’interface : il faut que les 3 classes qui en héritent l’utilisent différemment

Ajouter des cartes « attaques » (touche un joueur en particulier)

* Un joueur random doit vendre son terrain
* Payer 2x plus cher un terrain
* Ne pas toucher l’argent de la case départ
* Voler une rue sous certaines conditions (avec une chance d’échec : direction prison)
* Envoyer quelqu’un en prison

Tous les x tours : évènements (touche tous les joueurs)

* Tremblements de terre 🡪 chaque propriété se voit retirer une maison
* Covid/confinement🡪les hôtels ferment pour une durée de tour random (si un joueur passe dessus, aucun loyer à payer)
* Grève 🡪 gares fermées + compagnies pour une durée de tour random

Envoyer quelqu’un en prison

Ajouter un effet quand tu fais un double

Système de statut avec malus pour certains statuts (ex : payer 2x plus cher un terrain/ ne pas toucher l’argent de la case départ)

Voler une rue sous certaines conditions (ex : pour une petite rue : doit faire 2 doubles de suite, conditions plus strictes selon le prix de la rue)

Si un joueur tombe sur « parc gratuit », chacun échange sa carte statut avec un autre.

Initialize : message de bienvenue, nombre + noms des joueurs, définit l’ordre de manière random, initialise le capital de chaque joueur

Tour : choix de lancer une attaque ou de jouer (attaque=passe le tour du joueur), lancer de dés, déplacement du pion + action (ou choix si choix à faire)

Cases :

1 : départ +200€

2 : boulevard de belleville marron 60€

3 : caisse de commu

4 : rue lecourbe marron 60€

5 : impôt sur le revenu 200 €

6 : gare montparnasse 200 €

7 : rue vaugirard bleu ciel 100 €

8 : chance

9 : rue de courcelles bleu ciel 100€

10 : avenue de la république bleu ciel 120 €

11 : visite prison

12 : boulevard de la villette rose 140€

13 : compagnie de distribution d’électricité 150€

14 : avenue de neuilly rose 140€

15 : rue de paradis rose 160€

16 : gare de lyon 200€

17 : avenue mozart orange 180€

18 : caisse de commu

19 : boulevard saint-michel orange 180€

20 : place pigalle orange 200€

21 : parc gratuit

22 : avenue matignon rouge 220€

23 : chance

24 : boulevard malaisherbes rouge 220€

25 : avenue henry martin rouge 240€

26 : gare du nord 200€

27 : faubourg saint-honoré jaune 260€

28 : place de la bourse jaune 260€

29 : compagnie de distribution des eaux 150€

30 : rue La Fayette jaune 280€

31 : aller en prison

32 : avenue de breuteuil vert 300 €

33 : avenue foch vert 300€

34 : caisse de commu

35 : boulevard des capucines vert 320€

36 : gare saint lazarre 200€

37 : chance

38 : avenue des Champs-Elysées bleu 350€

39 : taxe de luxe 100 €

40 : rue de la paix bleu 400€

**Propriété/attaques/event abstract ?**

Initialisation :

🡪Message d’introduction, demander d’indiquer le nombre de joueurs, le nom des joueurs, choix du pion (en affichant la description des différentes capacités), générer l’ordre de jeu, les cartes attaques

Chances/CommunityChests : ajouter génération random d’un des types de cartes

Chances : earn, pay, move, goInJail

Community Chest : earn, pay, goInJail, free

Chances et community chest regroupés en bonus : condition selon le nom de la case

A faire :

🡪Interfaces pour les différents joueurs (excepté Mayor)

🡪Voir pour ajouter cases départ et parc gratuit

🡪Finir fonction de création du plateau de jeu

🡪Fonctions tour et displayInventory de la classe boardgame

🡪Railroads/companies

🡪Ajouter l’action à effectueraprès un éventuel déplacement dû à une carte chance

🡪~~Cartes attaques et évènements~~

🡪Ajouter la possibilité de sortir de prison en faisant un double sinon en payant

🡪Prix des maisons/hôtels à ajouter/hypothèque

🡪Attaques : inflation = ajouter attribut dans player à vérifier lors de l’achat d’une propriété

🡪~~Event~~

~~🡪~~Interface dans les pions

🡪Choix dans boardgame + gérer les tours