

THE Monopoly

Kevin Burdin, Tristan Damian, Matthieu Cherrier



The Monopoly

•Objectifs : Jouer au Monopoly en mode texte et graphique

```
Combien de joueurs ?
2
Joueur 1, entrez votre pseudo
efz
Joueur 2, entrez votre pseudo
efz

Joueur 1:efz : votre capital : 1500 Votre position : 0 Cartes prison : 0
appuyez sur d pour lancer les des
d
Joueur 1:efz : votre capital : 1500 Votre position : 7 Cartes prison : 0
vous piochez une carte chance. Voici son effet :
Une faille spatio-temporelle s'ouvre sous vos pieds, alors que vous traversez la
rue. Deplacez-vous
Achat maisons (M), Fin Du Tour (T)
m
Entrez le numero de la propriete qui corespond :
0
Achat maisons (M), Fin Du Tour (T)
t

Joueur 2:efzfz : votre capital : 1500 Votre position : 0 Cartes prison : 0
appuyez sur d pour lancer les des
d
DOUBLE !
appuyez sur d pour lancer les des
d
Joueur 2:efzfz : votre capital : 1500 Votre position : 7 Cartes prison : 0
vous piochez une carte chance. Voici son effet :
Vous avez trouve un cheque par terre et ne le rendez pas. Recevez de l'argent
Achat maisons (M), Fin Du Tour (T)
t

Joueur 1:efz : votre capital : 1500 Votre position : 9 Cartes prison : 0
appuyez sur d pour lancer les des
d
```

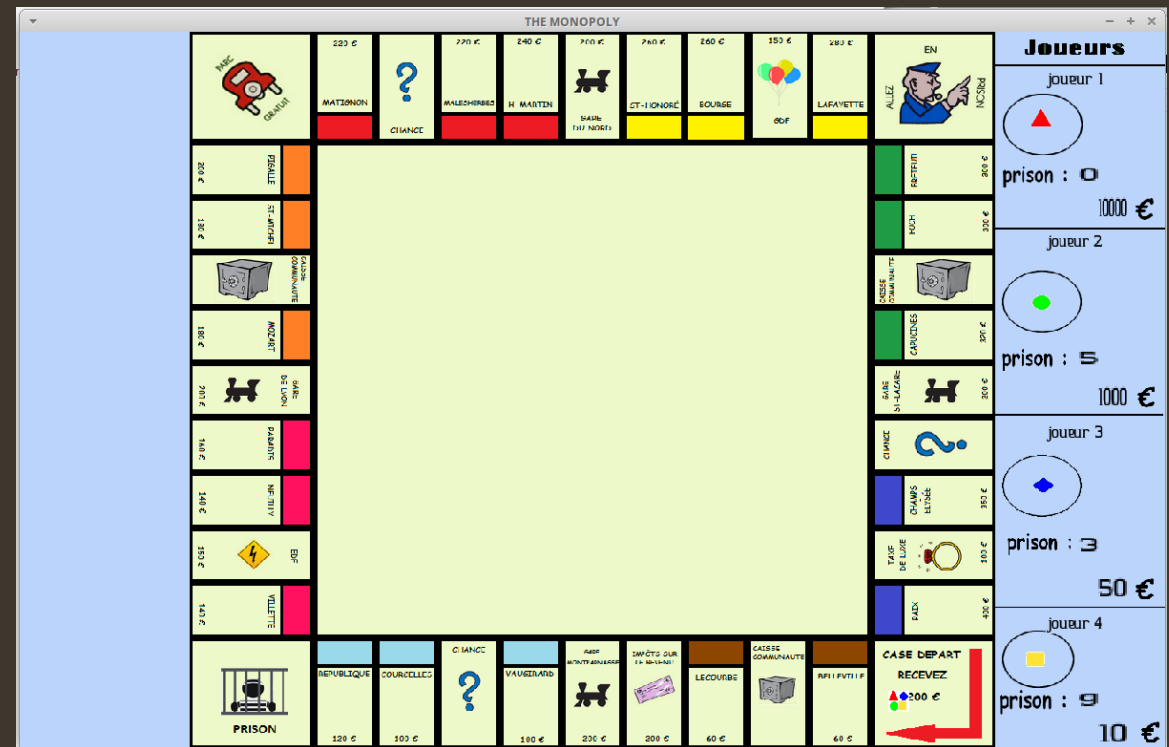
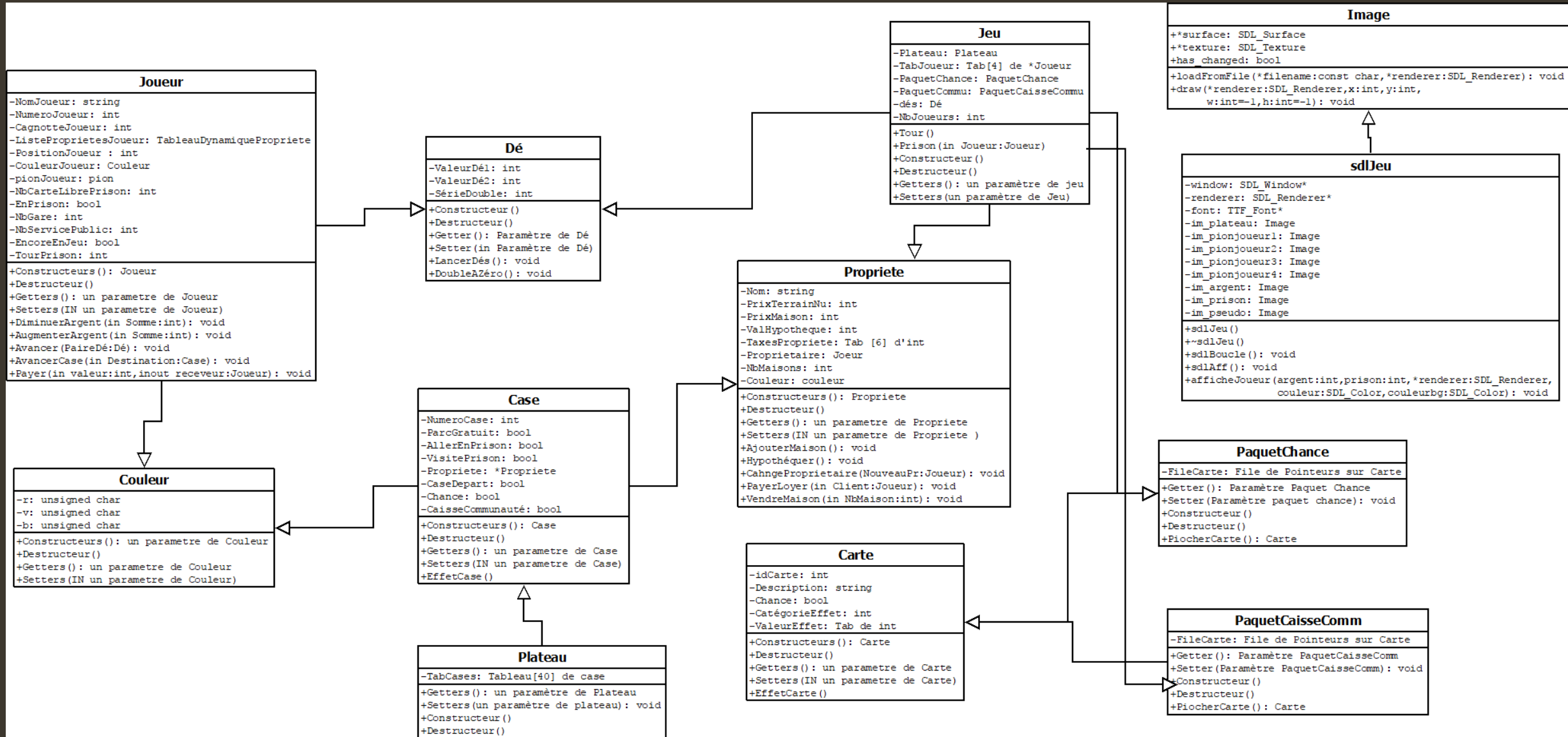


Diagramme des modules



Les classes PaquetCaisseComm et PaquetChance

- Fonctionnent comme des Files de Carte
- Lorsqu'une carte est piochée, elle est remise en-dessous du paquet après qu'on ait exécuté son effet, ce qui correspond à remettre la carte à la fin de la file

La classe Jeu

- Gère le fonctionnement du Jeu en utilisant les autres classes comme Plateau, Propriété, Joueur, Case
- Le constructeur de jeu initialise Plateau et ses propriétés, le nombre de joueurs qu'on aura indiqué et d'autres comme Dé ou les couleurs
- La fonction Tour est ensuite appelée sur les joueurs jusqu'à la fin de la partie

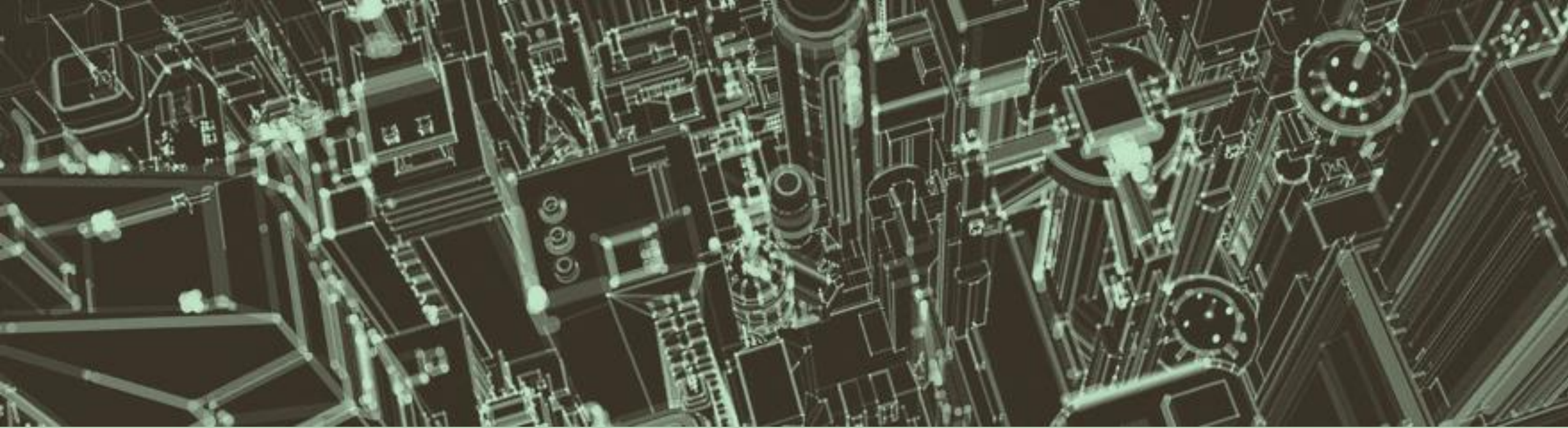
La classe Case

- Elle gère les données relatives à une case (Propriété, gare, case depart)
- La fonction EffetCase de la classe permet de gérer les actions à faire lorsqu'un joueur arrive sur la case
- Les cases sont stockés dans un tableau de 40 cases, dans la classe plateau

III – Conclusion

- La version graphique de l'application n'est pas terminée, la majorité des éléments sont affichés mais la classe `sdlJeu` ne permet pas de gérer correctement une partie. Ces objectifs n'ont pas été remplis
- L'affichage pourrait être amélioré (pion, plus d'infos sur les propriétés quand on en a besoin...)
- Par contre, la version texte de l'application permet une gestion efficace de la partie
- Une des difficultés a été la gestion du grand nombre de modules, surtout à la fin du projet
- Avec plus de temps on pourrait reprendre `sdlJeu` pour lui permettre de gérer une partie

Démo



MERCI DE VOTRE ATTENTION

