Rapport de travail

**Monopoly** – Jeu de plateau

**.NET**

# Introduction

Ce projet a été développé dans le cadre du cours de C# .NET enseignée en 3ème année d’ingénierie informatique branche « développement et multimédia ».

## Buts

Le projet est axé dans l’implémentation d’un jeu de plateau « Monopoly » multi-joueur locale comportant une interface d’édition de plateau.

## Environnement

Les développeurs travaillent sous Windows 8 ou 10. Le projet est développé en C# .NET sous l’IDE « Visual Studio 2017 ». L’interface est réalisée en WPF.

# Développement

## Projets

La solution est composée de 3 projets :

* Projet commun (librairie) : **MonopolyCommon**
* Projet d’édition de plateau : **MonopolyEditor**
* Projet de jeu : **Monopoly**

## Structure

Le projet utilise une structure MVVM (Model-View-ViewModel).

Les modèles principaux sont :

* Le plateau de jeu : Platter
* Les joueurs : Player
* Les cases : Cases. Attention à ce dernier avec l’usage de « case » qui est un mot reservé.

## Technologies

L’application utilise « MahAppMetro » pour le design afin de changer un peu l’aspect des contrôles WPF.

« ExtendedWpfToolKit » est une petite extension qui permet d’avoir un petit menu permettant de sélectionner une couleur, en anglais « Colorpicker ».

Les pages de style (templates) permettent un héritage au sein de l’affichage et permet de créer des objets dynamiques.

« XmlSerializer » est comme son nom l’indique un « Serializer » (convertisseur) objet-XML/XML-objet.

# Conclusion

## Bilan

L’interface d’édition est fonctionnelle et peu générer un plateau utilisable mais il manque le groupement des différentes propriétés.

Le jeu n’est pas fonctionnel. On peut uniquement lancer les dés et se déplacer.

## Améliorations possibles

On pourrait améliorer le menu du jeu et utiliser un design non protégé dans l’ensemble dans le l’application si le développement continu dans un but commercial. Il serait même idéal de proposer aux joueurs des jeux d’images libre ou de leur laisser choisir les images à utiliser ce qui leur laisserait la responsabilité des droits d’auteurs.

Sauvegarder / charger une partie car ceci allégerait grandement les développeurs pour les tests utilisateurs sans bien sûr compter la fonctionnalité ajoutée qui permet aux joueurs d’interrompre leur partie et de la reprendre n’importe quand.