Monopoly codé en C, Flask, Html, CSS, Js

Ce projet consiste à recréer le jeu "Monopoly" en utilisant le langage de programmation C comme base principale. L'objectif est de permettre de jouer au jeu avec différents nombres de joueurs, jusqu'à un maximum de 8, tout en respectant les règles du jeu original. Le projet inclut également un design graphique réalisé avec Html et CSS pour une meilleure immersion et une compréhension plus facile du fonctionnement du jeu. Pour offrir une expérience utilisateur immersive et intuitive, le projet inclut également un design graphique réalisé avec HTML et CSS. Les interfaces principales comprennent une **page d'accueil (Home Page)** qui présente le jeu, un **formulaire permettant de définir le nombre de joueurs**, ainsi que des champs pour saisir les noms des participants. Une fois le jeu lancé, les utilisateurs accèdent à un **plateau de jeu Monopoly numérique** (Board), conçu pour refléter visuellement le plateau classique tout en intégrant des fonctionnalités interactives

# Les principes de jeu :

# Les Fonctionnalités :

Pour coder un jeu de Monopoly, voici les fonctionnalités clés à considérer :

**1. \*\*Plateau de Jeu\*\***

- Création d'un plateau avec les cases (propriétés, gares, services publics, cases de chance et de caisse communautaire, etc.).

- Affichage graphique du plateau.

**2. \*\*Pions\*\***

- Création de différents pions pour les joueurs.

- Gestion des mouvements des pions sur le plateau.

**3. \*\*Joueurs\*\***

- Gestion des informations des joueurs (nom, solde, propriétés possédées, etc.).

- Tour de jeu pour chaque joueur.

**4. \*\*Lancer de Dés\*\***

- Mécanisme de lancer de dés pour déterminer le mouvement.

- Gestion des doubles (jouer à nouveau).

**5. \*\*Propriétés\*\***

- Achat et vente de propriétés.

- Construction de maisons et d'hôtels.

- Calcul des loyers.

**6. \*\*Transactions\*\***

- Gestion des transactions entre joueurs (achat, vente, échanges).

- Gestion des prêts hypothécaires.

**7. \*\*Cartes de Chance et de Caisse Communautaire\*\***

- Tirage aléatoire des cartes.

- Effets des cartes sur le jeu.

**8. \*\*Banque\*\***

- Gestion des fonds de la banque.

- Transactions bancaires (dépôts, retraits, prêts).

**9. \*\*Règles du Jeu\*\***

- Implémentation des règles de Monopoly (faillite, prison, etc.).

- Gestion des conditions de victoire.

**10. \*\*Interface Utilisateur\*\***

- Interface graphique pour interagir avec le jeu.

- Affichage des informations des joueurs et du plateau.