

MANUAL D'USUARI

Projecte Project de Programació 2021

Monopoly

Gerard Rovellat i Marc Got

ARGUMENTS

Per inicialitzar l'aplicació java `JocMonopoly.jar` (.jar) es podrà fer de diferents maneres depenent de com volguem inicialitzar el joc:

1- `java -jar JocMonopoly.jar -s`

L'argument “-s” et dona la possibilitat de escollir els fitxers JSON de regles i del tauler de manera gràfica. Aquest selector gràfic consta de dos botons “browse” que et permeten buscar el arxiu indicat al teu ordinador, dos camps de text que guardaran la ruta del arxiu per ser capturat pel programa i dos àrees de text que mostraran el contingut del fitxer seleccionat. El boto “Següent” tancarà el selector amb els arxius seleccionats.

2- `java -jar JocMonopoly.jar [Fitxer_regles] [Fitxer_tauler]`

L'argument “Fitxer_regles” correspon al nom del fitxer .JSON que conte les regles del joc. En cas que el `JocMonopoly.jar` no estigui a la mateixa carpeta que els fitxers .JSON s'haurà d'indicar la ruta del fitxer (ex. `C:.....\fitxer_regles.json`).

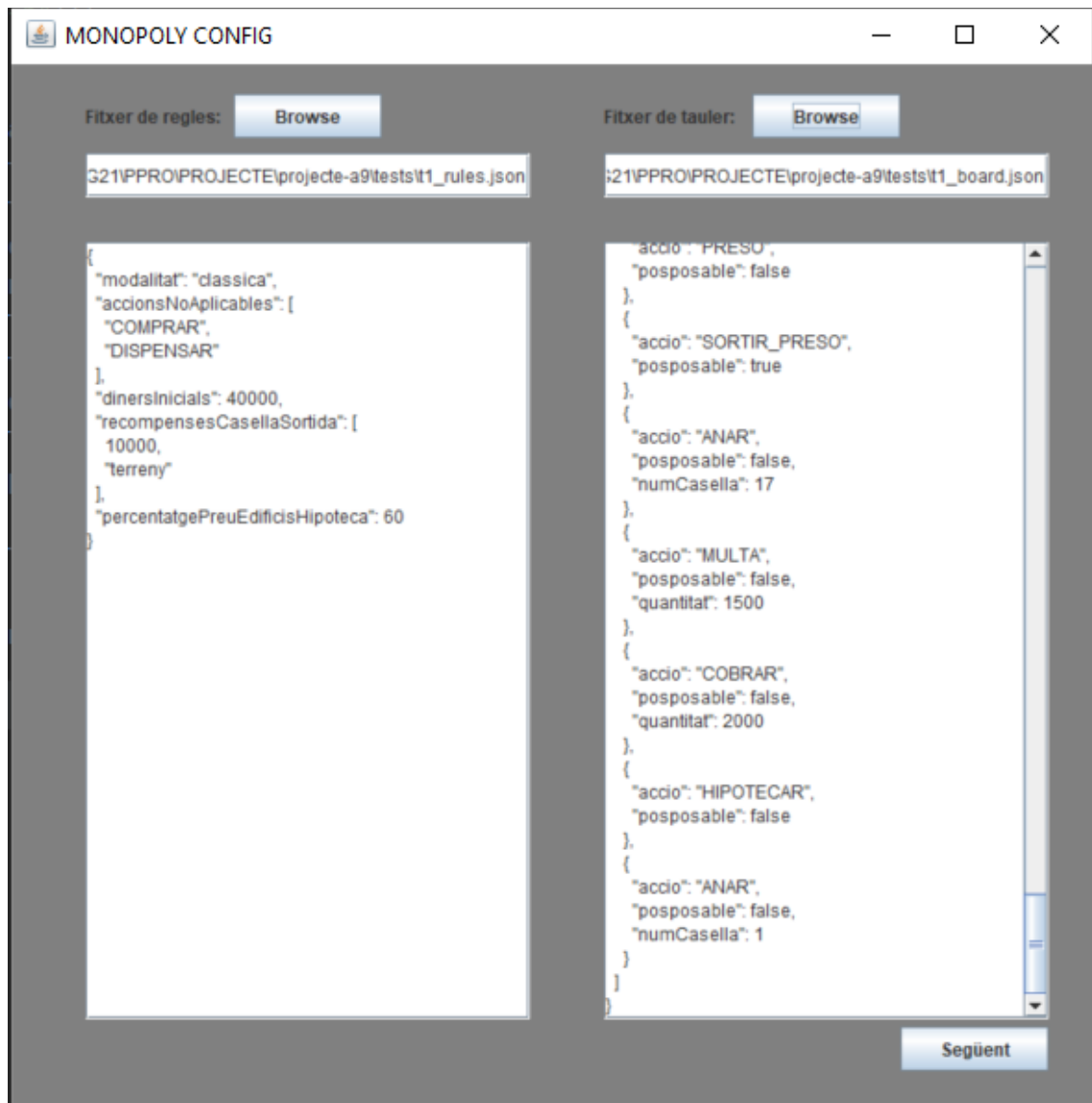
L'argument “Fitxers_tauler” correspon al nom del fitxer .JSON que conte la configuració inicial del tauler i les seves targetes de sort. En cas que el `JocMonopoly.jar` no estigui a la mateixa carpeta que els fitxers .JSON s'haurà d'indicar la ruta del fitxer (ex. `C:.....\fitxer_tauler.json`).

3- `java -jar JocMonopoly.jar -h`

L'argument “-h” mostrarà una ajuda de com poder inicialitzar la aplicació `JocMonopoly.jar`, similar a aquest manual d'usuari però mes reduït.

JOC MODE TEXT

La aplicació en aquests moments només disposa de la possibilitat de jugar en mode text. Al iniciar el programa es generarà una petita pàgina que permetrà carregar els arxius json de regles i informació del taulell:



Un cop això fet, el joc començarà demanant al usuari el numero de jugadors, els seus noms de usuari i el tipus de jugador del que es tractarà:

```
----- BENVINGUT AL JOC DE MONOPOLY -----  
ENTRA EL NUMERO DE JUGADORS [2-12]:  
3  
ENTRA EL NOM DEL SEGUENT JUGADOR  
Joan  
El jugador es un usuari o una CPU:  
0. Usuari  
1. CPU  
Seleccioni la opcio que desitgi:  
0  
ENTRA EL NOM DEL SEGUENT JUGADOR  
Laura  
El jugador es un usuari o una CPU:  
0. Usuari  
1. CPU  
Seleccioni la opcio que desitgi:  
1  
ENTRA EL NOM DEL SEGUENT JUGADOR  
Enric  
El jugador es un usuari o una CPU:  
0. Usuari  
1. CPU  
Seleccioni la opcio que desitgi:  
0
```

Al acabar la selecció de jugadors, el joc començarà. De forma cíclica s'anirà rotant per tots els jugadors en el ordre de entrada i la partida acabarà quan només un d'ells quedi actiu. Això es degut a que la implementació del joc permet entrar una única modalitat de joc (clàssica).

Els torns funcionaran de la següent forma. El usuari tira els daus per saber a quina casella caurà. Amb el valor dels daus tirats, el jugador es mourà a la casella corresponent. En cas de que passi per la casella de sortida (hagi donat una volta sencera al taulell) se'l recompensarà amb la recompensa establerta en el fitxer de regles del joc. Un cop el jugador ja estigui en la seva casella final, segons la casella on hagi caigut, s'executarà les funcions de aquella casella.

Ens podem trobar amb 5 tipus de caselles. La primera es tracta de una casella que conté un terreny. Si es cau en aquesta el usuari tindrà la oportunitat de comprar-la si encara no està comprada, pagar el lloguer si es de un altre jugador, o edificar si compleix les condicions de edificació de la casella quan ja sigui de la seva propietat.

```
-----  
- La casella de terreny on ha caigut es de la seva propietat -  
Accions disponibles:  
0. Res  
1. Edificar  
Indiqui amb el numero corresponent la accio que vol realitzar:
```

El segon tipus de casella es tracta de una casella de comanda directe. Aquesta casella pot contindre una varietat de accions com rebre diners o terrenys, donar diners o terreny, o moure a una altre posició entre altres.

```
Has caigut en una casella de comanda directa  
Has de donar una propietats d'algun dels seus adversaris  
0- CPU1  
1- CPU2  
Seleccioni el jugador
```

També el jugador pot caure en una casella de aposta, això li permetrà realitzar una aposta sobre la banca. Aquesta es realitzarà i si es guanyadora, es retornarà el diferencial. També disposem de una casella de sortida, sempre a la posició 1 del taulell que servirà de pot de partida i de marca per rebre les recompenses. Caure en ella no te altre benefici que passar per sobre.

```
Cau a Casella Aposta  
Entri la quantitat de la seva aposta  
CPU CHOCIE: 16227  
El valor entrat es correcte  
Entri el valor de la seva aposta  
CPU CHOCIE: 6  
El valor entrat es correcte  
Quantitat de aposta retirada del compte  
El resultat dels daus ha sigut 2 i de 4  
Ha superat la aposta amb un resultat de +61302€  
S'han afegit els fons al compte  
Final aposta
```

També, hi ha la possibilitat de caure en una casella de tipus buida. Això es degut a que alguns de les caselles tipus no estan implementades (grups de 2). Aquesta no realitzarà cap acció i es passarà a el següent jugador sense canvis.

```
-----  
Ha caigut en una casella buida que no realitza cap acció
```

Finalment, el joc compta amb una casella anomenada sort. Aquesta l'hi permetrà agafar una carta de sort de la pila i realitzar la acció que aquesta indiqui. Aquestes poden ser bones o dolentes per el jugador.

```
-----  
Has caigut en una casella de sort  
El jugador rebrà una propietat d'algun dels seus adversaris  
Es pot guardar la carta per poderla utilitzar el qualsevol moment  
0. Guardar per després  
1. fer-la servir ara
```

Un cop el jugador hagi finalitzat les accions de cada casella, disposarà de la oportunitat de realitzar una acció opcional. Aquestes permeten al usuari comprar o vendre una propietat, utilitzar una targeta de sort que tingui guardada o demanar un préstec a un altre jugador. Es possible, que segons les regles del joc, alguna de aquestes accions opcionals estigui des-habilitada.

```
ABANS DE FINALITZAR EL TORN, POT FER UNA DE LES SEGUENTS ACCIONS OPCIONALS:  
Accions Opcionals:  
0 - RES  
1 - Vendre: posar a la venda una de les teves propietats, incloent-hi els edificis que hi pugui haver-hi.  
2 - PRÉSTEC: pot demanar una quantitat prestada a un altre jugador  
3 - CARTA DE SORT: pot usar alguna carta de sort que hagi rebut amb anterioritat
```

Al final del torn, quan el jugador hagi finalitzat la seva acció opcional (o decideixi no realitzar-ne cap) es passarà al següent jugador actiu de la partida per el ordre corresponent.

Si un jugador durant el joc no te la quantitat necessària per fer front a un pagament, se l'hi donarà la oportunitat de realitzar una acció (vendre alguna propietat o utilitzar alguna targeta de sort guardada) per poder recuperar la quantitat a pagar. Si aquesta es aconseguida, el jugador realitzarà el pagament i continuarà jugant de forma normal.

En cas de que el pagament no es pugi realitzar al final de les accions de la bancarrota, el jugador es declararà en fallida i haurà perdut la partida. En cas de que el pagament fos a un jugador contrari, aquest rebrà totes les propietats, cartes i diners que el jugador eliminat tingui en propietat en aquell moment. Per el contrari, si el pagament es a la banca, les propietats i targetes es retornaran al taulell i podran ser trobades i comprades de nou. I la quantitat econòmica serà retornada a la banca.

En tot moment el jugador podrà seguir la partida ja que al final de cada torn, es mostrarà per pantalla el estat actual del taulell i les propietats, diners i préstecs de cada jugador.

```
----- TAULELL -----
1 | SORTIDA | CPU1
2 | APOSTA
3 | FIELD:  ParcDelMigdia
4 | LUCK
5 | EMPTY
6 | GIVE | CPU3
7 | FIELD:  CarrerPerill
8 | FIELD:  CarrerCamprodon
9 | EMPTY
10 | FIELD:  PlaçaGalaPlacidia
11 | LUCK
12 | FIELD:  ViaLaietana
13 | EMPTY
14 | FIELD:  PauClaris
15 | EMPTY | CPU2
16 | APOSTA
17 | FIELD:  CarrerBruc
18 | LUCK
19 | FIELD:  CarrerGirona
20 | FINE
```

```
----- JUGADORS -----
CPU1: 1492242€ | Fallida false
NO TE PROPIETATS
NO TE PRETECS
CPU2: 1994889€ | Fallida false
PROPIETATS:
    CarrerCamprodon. amb un valor de 8000€
    PlaçaGalaPlacidia. amb un valor de 10000€
    CarrerPerill. amb un valor de 7000€
    CarrerBruc. amb un valor de 25000€
    ParcDelMigdia. amb un valor de 15000€
    PauClaris. amb un valor de 20000€
    ViaLaietana. amb un valor de 20000€
    CarrerGirona. amb un valor de 25000€
NO TE PRETECS
CPU3: 1989627€ | Fallida false
NO TE PROPIETATS
NO TE PRETECS
```

Un cop finalitzat el joc, es mostrarà el guanyador o guanyadors en cas de empat i el estat final del taulell i de cada jugador.