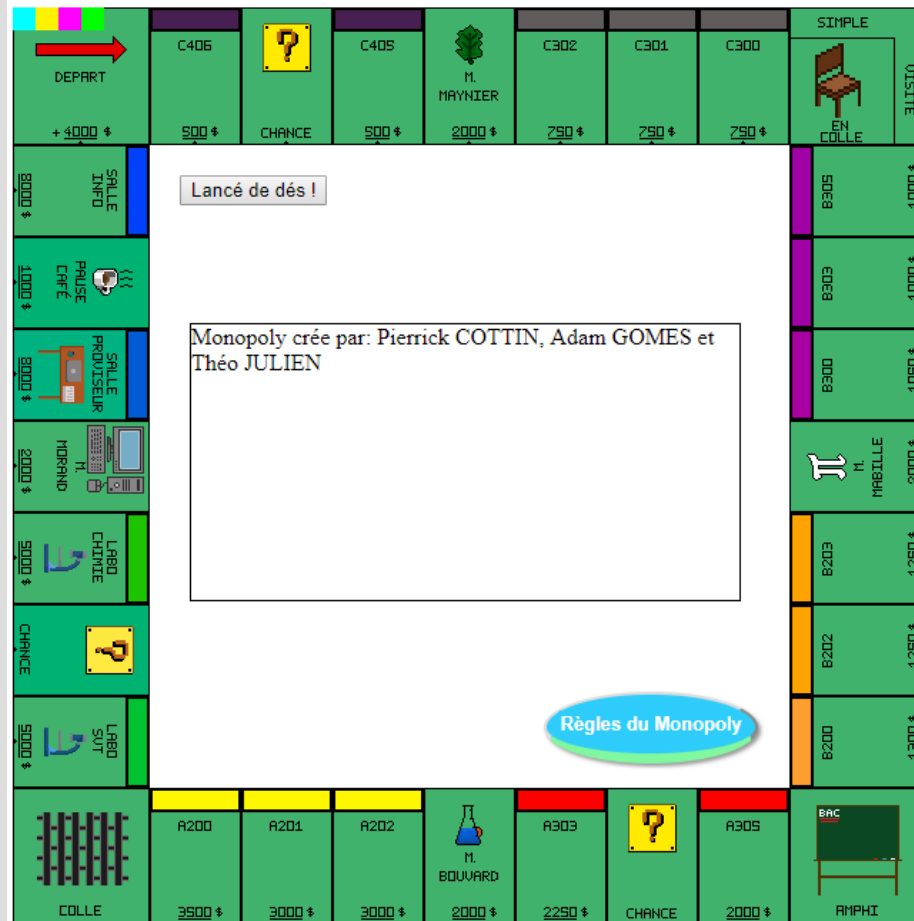


Monopoly



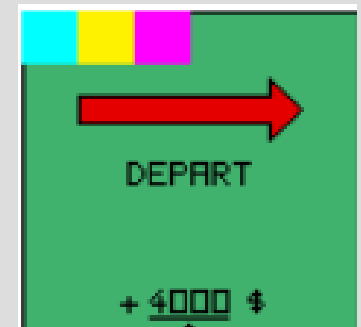
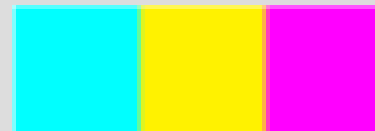
null:
10000\$
null:
10000\$
null:
10000\$
null:
10000\$

Choix de la programmation orientée objet

● Suivi du joueur

```
19 function personnage(nom, capital, cases, pion, prison, prisoncard, couleurcase, prof) {  
20     this.nom = nom;  
21     this.pion = pion;  
22     this.capital = capital;  
23     this.cases = cases;  
24     this.prison = prison;  
25     this.prisoncard = prisoncard;  
26     this.couleurcase = couleurcase;  
27     this.prof = prof;  
28 }
```

```
p1 = new personnage(nom1, 10000, 0, "#p1", 0, 0, "180", 0);  
p2 = new personnage(nom2, 10000, 0, "#p2", 0, 0, "60", 0);  
p3 = new personnage(nom3, 10000, 0, "#p3", 0, 0, "284", 0);
```



Choix de la programmation orientée objet

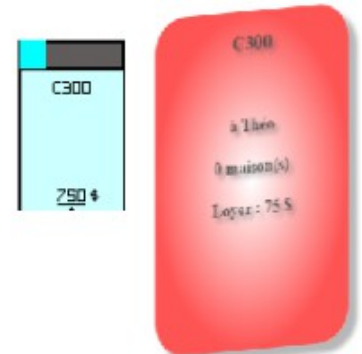
● Informations des cases

```

30 //Base Case
31 function Case(salle,prix,couleur1,position,proprietaire,maison,hotel,terrain,loyer) {
32     this.salle = salle;
33     this.prix = prix;
34     this.couleur1 = couleur1;
35     this.proprietaire = proprietaire;
36     this.terrain = this.prix/10;// le terrain avec une maison à pour base environ 1/6 du prix d'achat
37     this.position = position;
38     this.maison = maison || 0;
39     this.hotel = hotel;
40     this.loyer = loyer;
41 }

```

casee[play.cases].loyer = casee[play.cases].terrain*2+casee[play.cases].terrain*valeur*valeur;

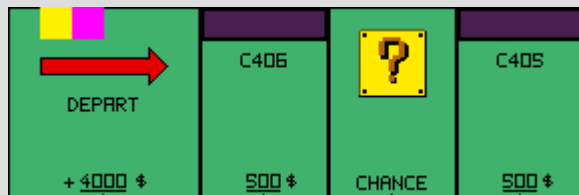


salle prix couleur1 position = terrain*2+terrain*maison²

```

44 var casee = [];
45 casee[0] = new Case("Départ",0,"depart",$(".element1:nth-child(1)"));
46 casee[1] = new Case("C406",500,3,$(".element1:nth-child(2)"),p0);
47 casee[2] = new Case("Chance",0,"chance",$(".element1:nth-child(3)"));
48 casee[3] = new Case("C405",500,1,$(".element1:nth-child(4)"),p0);
49 casee[4] = new Case("Professeur Sciences de la vie et de la Terre",2000,"prof",$(".element1:nth-child(5)"),p0);

```



15 p0 = new personnage("Personne");

Une fonction au cœur du jeu

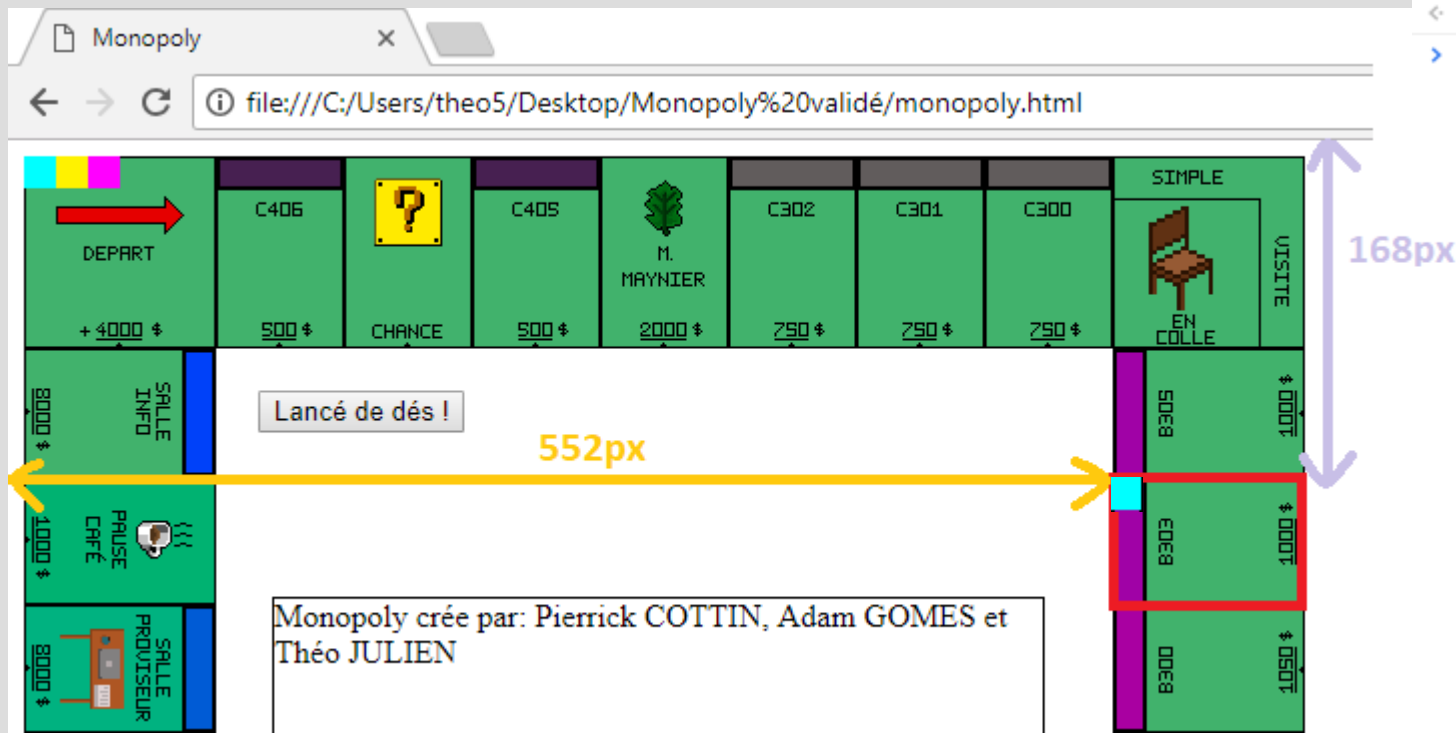
● Déplacement du pion

```
320 function deplacement(player) {  
321   var coor = $(casee[player.cases].position).offset();  
322   $(player.pion).css({  
323     position:"absolute",  
324     top:coor.top,  
325     left:coor.left,  
326   });  
}
```

Elements Console Sources

top

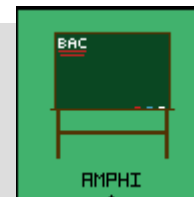
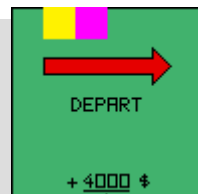
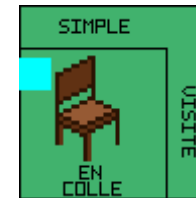
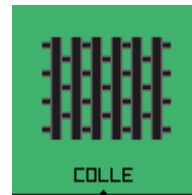
```
> $(casee[p1.cases].position).offset();  
< ▶ {top: 168, Left: 552}  
> $(".element3:nth-child(2)").offset();  
< ▶ {top: 168, Left: 552}
```



Une fonction au cœur du jeu

- Une fonction qui oriente le pion et exécute les conditions de la case

```
327 if(player.cases===24){
328     alert("Vous venez de croiser un surveillant, allez en colle!");
329     player.prison=3;
330     $(player.pion).css({
331         position:"absolute",
332         top:"34px",
333         left:"552px",
334     });
335     $("#sortie").append("<br>"+"Vous êtes en colle, en face de la permanence");
336     player.cases=8;
337 }
338 else if (player.cases===2 || player.cases===18 || player.cases===26){
339     var chancealéa = parseInt(Math.random() * 8);
340     alert(chancee[chancealéa].msg);
341     chancee[chancealéa].action(player);
342 }
343 else if (player.cases===30){
344     $("#sortie").append("<br>Tournée générale, c'est "+player.nom+" qui paye !!");
345     player.capital=player.capital-1000;
346 }
347 else if (player.cases===0 || player.cases===8 || player.cases===16){
348 }
```



Une fonction au cœur du jeu

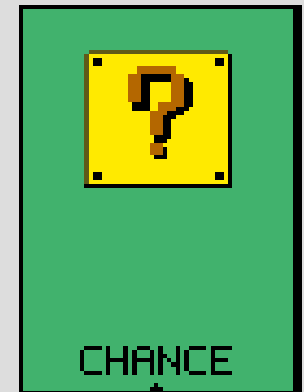
● La procédure des cartes « chance »

```
338 else if (player.cases===2 || player.cases===18 || player.cases===26){
339     var chancealéa = parseInt(Math.random() * 8);
340     alert(chancee[chancealéa].msg);
341     chancee[chancealéa].action(player);
342 }
```

```
79 function Chance(msg,action){
80     this.msg = msg;
81     this.action = action;
82 }
```

```
var chancee= [];
```

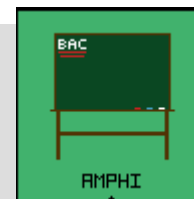
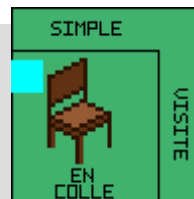
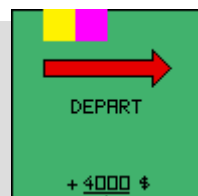
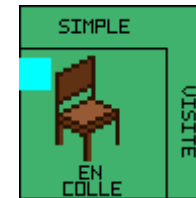
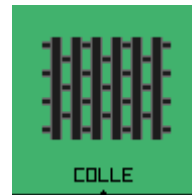
```
chancee[1] = new Chance("Vous avez été absent, reculez de 3 cases !",function a2(player){
    player.cases=player.cases-3;
    if (player.cases<0){
        player.cases=player.cases+32;
    }
    deplacement(player);
});
```



Une fonction au cœur du jeu

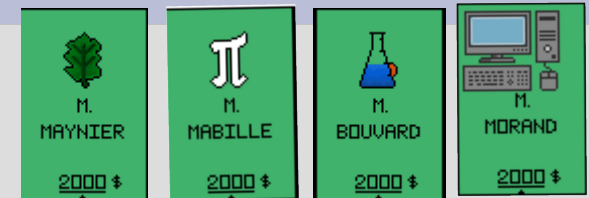
- Une fonction qui oriente le pion et exécute les conditions de la case

```
327 if(player.cases===24){
328     alert("Vous venez de croiser un surveillant, allez en colle!");
329     player.prison=3;
330     $(player.pion).css({
331         position:"absolute",
332         top:"34px",
333         left:"552px",
334     });
335     $("#sortie").append("<br>"+"Vous êtes en colle, en face de la permanence");
336     player.cases=8;
337 }
338 else if (player.cases===2 || player.cases===18 || player.cases===26){
339     var chancealéa = parseInt(Math.random() * 8);
340     alert(chancee[chancealéa].msg);
341     chancee[chancealéa].action(player);
342 }
343 else if (player.cases===30){
344     $("#sortie").append("<br>Tournée générale, c'est "+player.nom+" qui paye !!");
345     player.capital=player.capital-1000;
346 }
347 else if (player.cases===0 || player.cases===8 || player.cases===16){
348 }
```



Une fonction au cœur du jeu

L'achat d'une case « professeur »



```
349 else if (player.cases===4 || player.cases===12 || player.cases===20 || player.cases===28){
350     if (casee[player.cases].proprietaire==p0){
351         if (confirm(player.nom+"\n"+"voulez-vous acheter : "+ casee[player.cases].salle+" ?"+"\\nPrix :"+casee[player.cases].prix)){
352             player.capital=player.capital-casee[player.cases].prix;
353             casee[player.cases].proprietaire=player;
354             rgba = "hsl("+player.couleurcase+",100%,80%)";
355             casee[player.cases].position.css("background-color",rgba);
356             player.prof=player.prof+1;
357             for(var c=4 ; c<=28 ; c=c+8){
358                 if (casee[c].proprietaire==player){
359                     casee[c].loyer=200*player.prof;
360                 }
361             }

```

```
p1 = new personnage(nom1,10000,0,"#p1",0,0,"180",0);
p2 = new personnage(nom2,10000,0,"#p2",0,0,"60",0);
p3 = new personnage(nom3,10000,0,"#p3",0,0,"284",0);
```

Cette page indique

Alpha,
voulez-vous acheter : Professeur Math ?
Prix :2000

OK

Annuler

Une fonction au cœur du jeu

● La vérification « verifierprof() »

```
362  if (verifierprof()){  
363      alert("GAGNER");//WIN  
364  }
```

4 Conditions {

```
function verifierprof(){  
    if (casee[4].proprietaire==casee[12].proprietaire  
        &&casee[4].proprietaire==casee[20].proprietaire  
        &&casee[4].proprietaire==casee[28].proprietaire  
        && casee[4].proprietaire!=p0){  
        return true;  
    }  
}
```

Une fonction au cœur du jeu

● Non propriétaire ou case propriété normal

```
365     }  
366     }  
367     else if (casee[player.cases].proprietaire!=player){  
368         player.capital=player.capital-casee[player.cases].loyer;  
369         casee[player.cases].proprietaire.capital = casee[player.cases].proprietaire.capital+casee[player.cases].loyer;  
370     }  
371 }  
372 else {  
373     achat(player);  
374 }  
375 }
```

C302	C301	C300
<u>750</u> \$	<u>750</u> \$	<u>750</u> \$

