Projet tuteuré S2 : Equipe Monopoly

# Composition du groupe

Ludovic HAMEL 2E

Baptiste HOUIN 2G

Benjamin MAZOIN 2G

Romain MONDELICE 2D

Encadré par Monsieur TALLEC.

# Projet

Notre groupe a pour objectif de retranscrire le jeu du Monopoly de façon numérique en langage JAVA. Ce jeu devra permettre aux joueurs de faire les mêmes actions que dans la version physique c’est-à-dire, pouvoir déplacer son pion sur un plateau de jeu, acheter ou revendre des propriétés, gérer son argent ainsi que l’achat des maisons ou d’hôtels. Le joueur pourra aussi tirer des cartes (chance et caisse de communautés), la mise aux enchères …

Pour ce faire, nous coderons notre jeu et ferons en sorte de pouvoir jouer au jeu sans aucune interface graphique. Pour jouer nous aurons donc une zone de texte expliquant où le joueur est, si la case sur laquelle le joueur est, est possédée ou non. Lorsque nous aurons fini de coder le jeu de cette manière, il ne nous restera plus qu’à intégrer notre interface graphique, et faire en sorte de pouvoir faire déplacer les pions.

Mais nous allons tout d’abord rédiger un cahier des charges et se répartir les différentes taches.

# Interface Graphique :

Pour notre projet, nous avons déjà pensé à une interface graphique :

