

MONOPOLY

Introduction

Le projet Monopoly est une implémentation du célèbre jeu de société du même nom en langage Java. L'objectif principal de ce projet est de créer une version jouable du Monopoly, permettant aux utilisateurs de jouer contre des adversaires contrôlés par l'ordinateur.



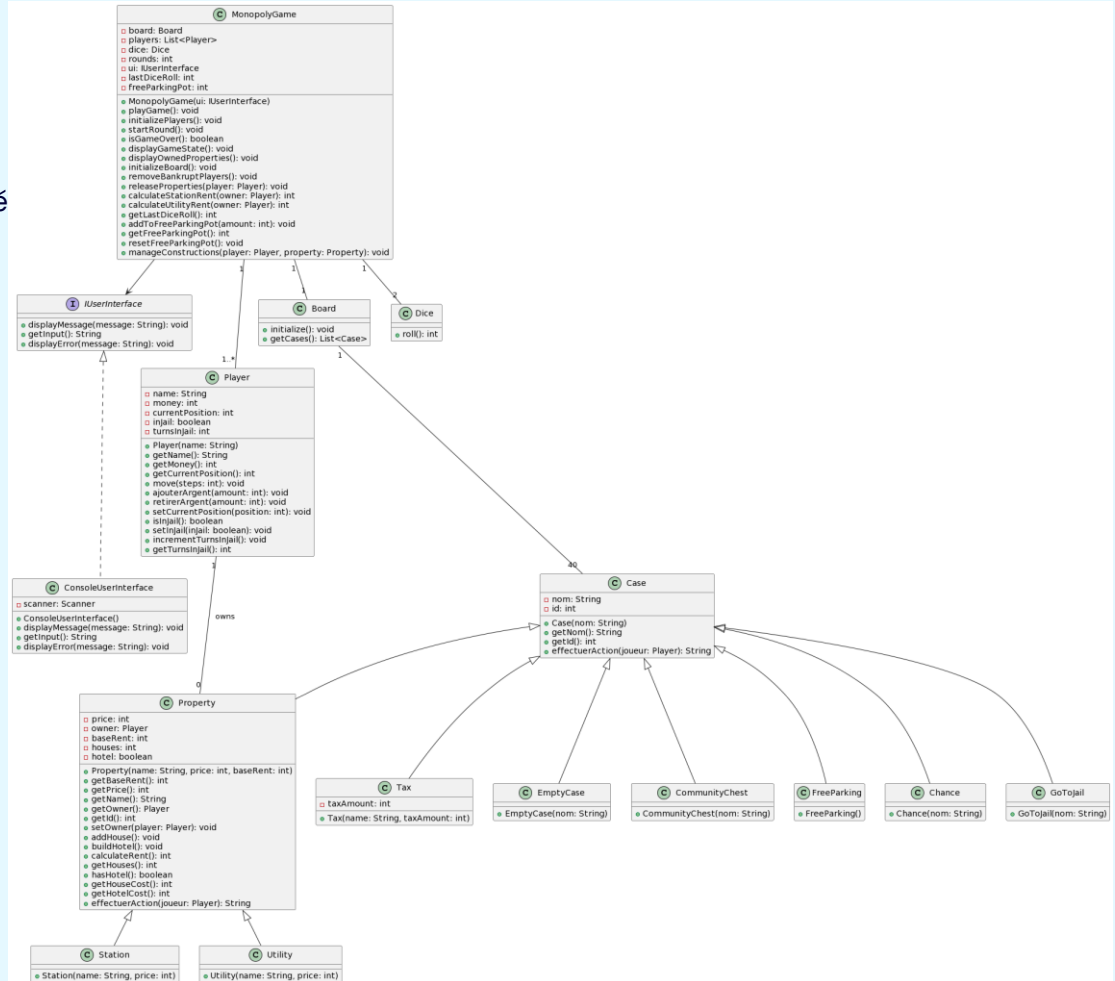
Méthodologie de développement

Dans le cadre de ce projet, nous avons adopté une approche de développement itératif. Cela nous a permis une meilleure répartition du travail.



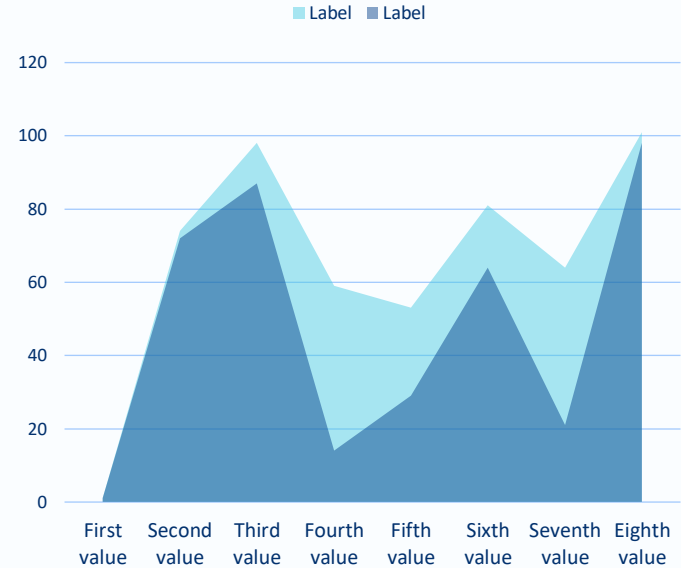
Diagramme de classe

Visualisation de la structure du logiciel développé



Métriques de qualité

Nous avons analysé plusieurs métriques de qualité pour évaluer le code du projet, notamment le nombre total de lignes de code(832), le nombre de classes et d'interfaces(16), ainsi que le nombre moyen de méthodes par classe(7.5).

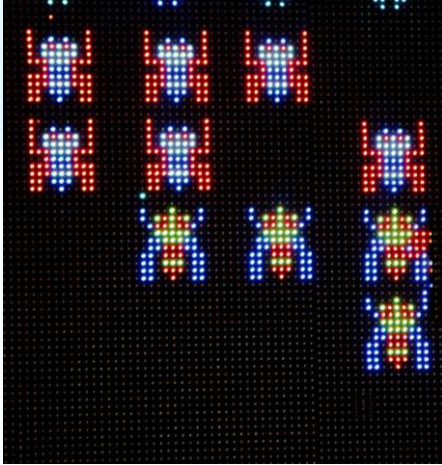


Fonctionnalités principales

- Gestion des joueurs
- Gestion des tours (Logique de jeux)
- Plateau de jeu
- Construction de maisons et d'hôtels
- Fin de partie

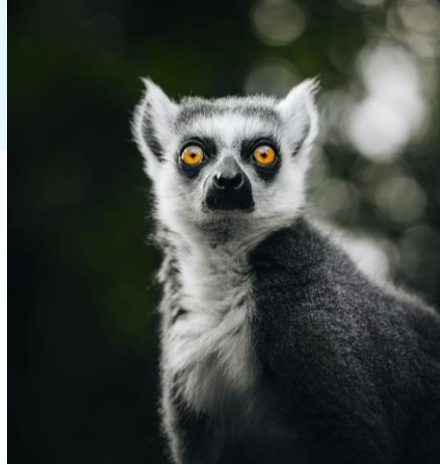


Défis rencontrés



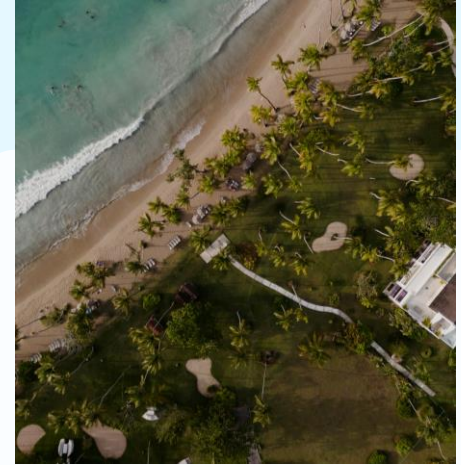
1. Obstacles

Obstacles durant le développement



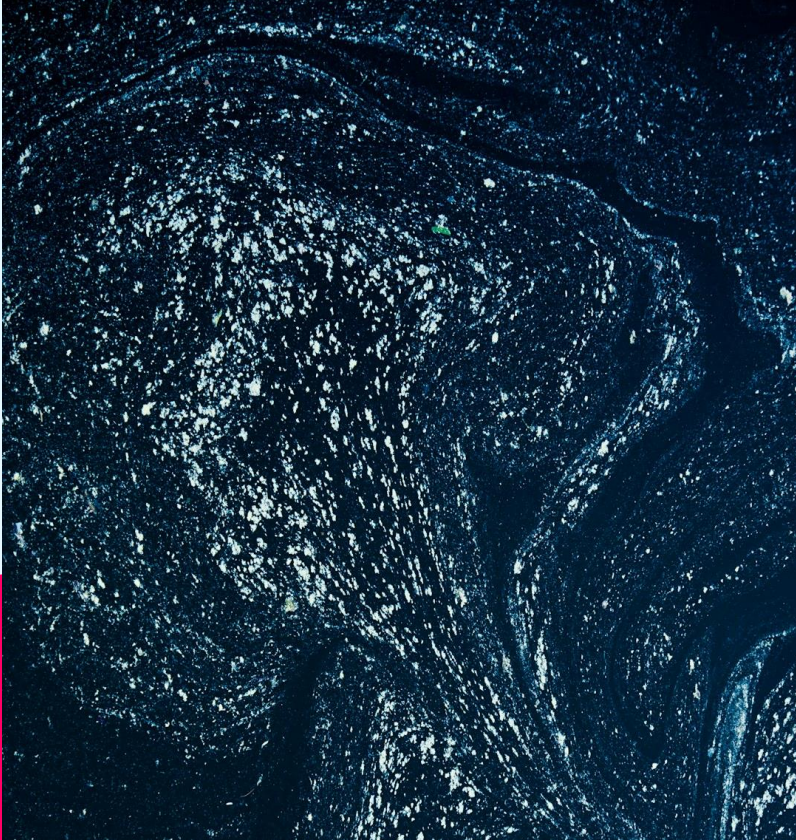
2. Solutions

Solutions durant le développement



3. Implémentation

Implémentation de certains principes.



Conclusion

**Résumé des résultats et
apprentissages perspectives
d'amélioration et d'évolution**

Questions et réponses

Merci de votre attention.

