Monopoly\_Red\_Dead\_Redemption\_2

Este es un proyecto de clase de 1º de Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma realizado como trabajo colaborativo por Rafael Losada Tortosa, Javier Reyes Márquez y Pablo de Cara Jiménez.

El programa es el clásico juego de Monopoly pero ambientado en los escenarios y personajes del popular juego Red Dead Redemption 2.

El juego se ejecuta desde la consola de comandos (no cuenta con interfaz gráfica). Al iniciar se solicitan dos nombres y dos fichas (sólo está implementado el juego para dos jugadores, aunque está preparado para incluir más). Después, cada jugador podrá ir tirando los dados y decidiendo qué hacer en cada caso. Se pueden comprar calles y estaciones, caer en la casilla de cárcel o en las casillas de suerte y comunidad. Al poseer un barrio completo se podrán comprar o vender casas y hoteles según las reglas clásicas del Monopoly, incrementando o disminuyendo el precio a pagar por caer en ellas. Las estaciones también incrementan el precio por caer en ellas al contar con varias, como en el juego clásico. Las casillas de suerte están preparadas para describir una situación y luego, de manera aleatoria, ofrecer una resolución a favor o en contra del jugador, que recibirá o pagara una cantidad aleatoria dentro de unos límites establecidos para cada tarjeta. Este funcionamiento no está implementado en las tarjetas de comunidad, que simplemente ofrecen un resultado al jugador.

Cada turno el jugador puede tirar dados o consultar sus propiedades, que se muestran por pantalla ordenadas por tipo y barrio (color).

El saldo de cada jugador se imprime junto a su nombre y ficha al principio de cada turno. El juego finaliza como siempre cuando un jugador se arruina.

El proyecto está un poco desordenado y poco refactorizado, pero la funcionalidad es buena y completa.

Disfrutadlo y buena suerte.