

TP GIS4 - Anti-monopoly 2

Bragagnolo, Santiago

April 24, 2020

Cet exercice est basé sur un exercice proposé par le cours de Paradigmes de programmation, au UTN, Argentine .

1 Introduction

Vu le grand succès de la première version de Antimonopoly, il a été décidé de compliquer la règles du jeu afin de le rendre encore plus divertissant. En particulier, ajouts suivants:

2 Des nouveaux investissements

Dans la deuxième version du jeu, des investissements dans l'immobilier et les services de la communication sont ajoutés.

- Services de communication. La première fois que quelqu'un tombe dans l'un de ces Casilleros paie le loyer correspondant comme tout investissement. La deuxième fois ce joueur tombe dans le casier paie le double de ce qui est indiqué, la troisième fois triple et ainsi de suite.
- L'immobilier. Comme tous les investissements, ils ont une valeur d'achat et peuvent être un joueur ou être entre les mains de l'Etat. Ils représentent des terrains sur le qui peuvent être construits et ainsi augmenter leur valeur et les revenus qu'ils produisent.
 - Tant que rien d'autre n'est construit sur eux, ils sont comme des investissements commun.

- Le joueur qui détient l’investissement, lorsqu’il tombe dans la boîte de son investissement, vous pouvez choisir de construire et donc d’augmenter son investissement.
- Par conséquent, le joueur qui tombe dans un de ces investissements, s’il y a constructions supplémentaires, vous devez payer un loyer plus élevé.
- Les possibilités de construction sont:
 - * Département: a une valeur équivalente à la moitié de la valeur du terrain. Il génère un revenu de 10% de la valeur totale de l’investissement. Entre 1 et 4 appartements peuvent être construits sur un seul terrain.
 - * Bâtiment: il a une valeur égale à celle du terrain. Produit un revenu de 40% de la valeur totale de l’investissement. Vous pouvez créer un seul construire sur un terrain.
- S’il a plusieurs constructions sur un terrain, la valeur de l’investissement et le montant du benefit est calculé comme la somme de tous.
- Les décisions concernant ces investissements dépendent du style de jeu chaque joueur:
 - * Prudent: les mêmes conditions que pour tout investissement, mais Il construit également des appartements d’abord, un à la fois, et lorsque vous avez les quatre départements, vous pouvez investir dans la construction un édifice.
 - * Agressif: construisez tout ce que vous pouvez en une seule fois.

3 Style de joueur

Le style de jeu d’un joueur peut varier tout au long du jeu et peut être intégré de nouveaux styles.

4 Cartes Fortune

Cartes Fortune Dans le jeu, il y a une pile de cartes, indiquant les situations qui affectent en quelque sorte à un joueur (et non à un autre

joueur). Quand un joueur tombe dans un casier "Fortune", il doit prendre la première carte de la pile et faites ce qu'on vous dit de faire. Mettez ensuite la carte sous la pile. Par exemple, ils peuvent indiquer que le joueur avance d'un nombre de casiers, qu'il doit paier ou gagner de l'argent ou qu'il doit éliminer un investissement.

Requerimientos Definir un tablero incluyendo los nuevos casilleros. Realizar las mismas funcionalidades de la primera versión del Monopoly, teniendo en cuenta las nuevas indicaciones. Definir un nuevo estilo de jugador inventando sus características. Hacer que un determinado momento algunos jugadores cambien su estilo de juego por otro y que el juego continúe. Probar también alguna de las variantes indicadas en la primera parte, con las nuevas indicaciones.

5 Exigences du projet

Définissez un plateau de jeu incluant les nouvelles cases.

Effectuer les mêmes fonctionnalités de la première version de Anti-Monopoly, en prenant en compte les nouvelles indications:

Définissez un nouveau style de joueur en inventant ses caractéristiques.

Faites que au moment donné , certains joueurs changent de style de jeu pour un autre et laissez le jeu continuer.

Essayez également certaines des variantes indiquées dans la première partie, avec le nouvelles indications.

6 Bonus

6.1 Dynamique du jeu

Développez automatiquement toutes les dynamiques de jeu, de sorte qu'avec envoyer un message initial, tout le jeu continue jusqu'à ce qu'il

y ait un seul gagnant. Pour cela, entre autres choses, le dé doit être modélisé de manière à comportement aléatoire. Il est recommandé de vous informer d'une manière ou d'une autre sur les principaux événements du jeu ou suspendre l'exécution.