

TP GIS4 - Anti-monopoly

Bragagnolo, Santiago

May 24, 2020

Cet exercice est basé sur un exercice proposé dans le cours de Paradigmes de programmation, à l'UTN, Argentine.

1 Introduction

Vous souhaitez implémenter un jeu du style *Monopoly* dans lequel les joueurs cherchent à augmenter leur patrimoine en marchant sur un chemin où ils doivent prendre des décisions d'investissement et faire certaines actions. Attention toutefois à ne pas trop investir, car les lois antitrust peuvent vous obliger à distribuer votre richesse.

2 Caractéristiques du jeu

2.1 Plateau du jeu

Le **plateau** est constitué d'un chemin circulaire composé de **cases**, dans chacune desquelles il y a des indications. Une case marquée **sortie** indique le point de départ du jeu.

2.2 Joueurs

Il peut y avoir autant de **joueurs** que souhaité. Chaque joueur a un montant d'argent initial. Au fur et à mesure que le jeu progresse, chacun des joueurs accroît ou décroît son argent, selon les décisions d'investissement qu'ils prennent ou d'autres circonstances. Les capitaux propres d'un joueur correspondent à son argent plus l'évaluation de tous les investissements qu'il possède. Si un joueur perd tous ses capitaux il a perdu: il ne peut pas continuer à jouer.









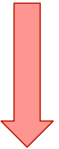

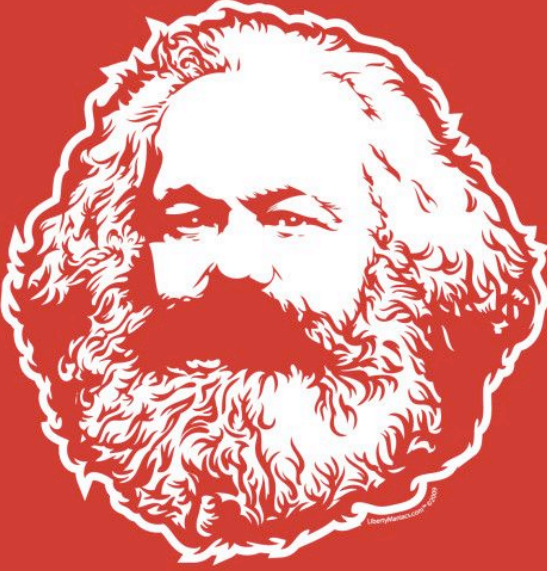




















	 Patrimoine max 40000 Antitrust	 \$5000 3%	 10% d'argent Tax revenue	 \$4000000 5%	 \$ 10000 1%	 5% du patrimoine Tax Foncier	 \$ 730 7%	Sortie! 
 \$400000 0.5%	 Anti-Monopoly							 \$4000000 5%
 2% du patrimoine Tax Foncier								Tax revenue 5% d'argent 
 \$ 100 20%								Artisan Boulangier \$ 70 10%
 \$4300 5%								 \$540 10%
 \$5000 3%								Antitrust Patrimoine max 3500 
 15% d'argent Tax revenue								 \$ 730 7%
 \$1000 5%								\$1300 2% 
 Greve national	Tax revenue  10% d'argent	\$ 100 20%  LA BOUCHERIE Greve National	Tax Foncier 1% du patrimoine 	\$ 70 10% Artisan Boulangier	\$5340 10% 	\$5340 10% 	\$5340 10% 	 Journée a la citadelle

Figure 1: Exemple de tableau de jeu

2.3 L'État

L'État est un acteur social dont la fonction principale est de réguler l'activité économique des différents joueurs. Il a des ressources financières. L'État ne participe pas au jeu en marchant sur le plateau, mais interagit avec tous les joueurs de différentes manières.

2.4 La dynamique de jeu

Initialement, tous les joueurs sont placés dans la case **sortie**. À tour de rôle, chacun des joueurs lance un dé et avance d'où il se trouve d'autant de pas que l'indique le dé, arrivant ainsi à une nouvelle case. Là, le joueur doit suivre les instructions qui sont indiquées dans la case et prend les décisions économiques qu'il juge appropriées. De cette façon, tous les joueurs avancent à travers le plateau et font leur entreprise. Comme l'itinéraire est circulaire, il n'y a pas de point d'arrivée prédéterminé, raison pour laquelle ils continuent à tourner jusqu'à ce que l'on souhaite mettre fin au jeu. Le jeu est également terminé s'il reste un seul joueur ou si l'État échoue.

2.5 Case

Les cases peuvent être:

- Investissement: si l'investissement est disponible, le joueur décide s'il veut le prendre lui ou laissez passer. Si l'investissement est déjà approprié par un autre joueur, qui tombe dans la boîte, vous devez lui payer une somme d'argent proportion de la valeur de l'investissement. Anne ► *pas compris cette phrase* ◀ Santiago ► *TEXTE MODIFIE* ◀ .
- Loi antitrust: oblige le joueur à céder tous ses investissements qu'il possède et qui dépassent le maximum fixé par l'État. Ces investissements reviennent à l'État, qui paie le joueur la moitié de leur prix. Une fois entre les mains de l'état, ils sont disponibles pour les joueurs pour ce l'approprier. Anne ► *ca veut dire quoi qu'il reste a nouveau dispo* ◀ . Santiago ► *TEXTE MODIFIE* ◀
- Bureau Finances publiques : oblige le joueur à payer à l'État un certain pourcentage de ses capitaux propres, au cas où il dépasserait une certaine valeur. Chaque taxe se calcule comme un pourcentage du patrimoine du

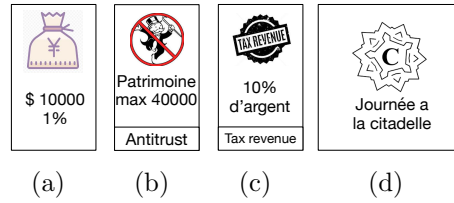


Figure 2: (a) Investissement (b) Loi antitrust (c) finances publiques (d) subvention (e) activite non comercial

joueur. Le pourcentage de chaque type d'impôt (impôt sur le revenu, impôt foncier personnel, etc.) est différent. Anne ► *pas compris la dernière phrase* ◀ Santiago ► *TEXTE MODIFIE* ◀

- Subvention: Le joueur reçoit de l'État le montant indiqué dans la case.
- Repos: C'est une case vide dans laquelle rien ne se passe. En particulier, la sortie en fait partie.

2.6 Investissements

Les investissements sont le principal moyen pour les joueurs de gagner de l'argent. Initialement l'État possède tous les investissements qui ont chacun un prix de référence, correspondant au montant à payer par le joueur lorsqu'il tombe dans le cassier Anne ► *c'est quoi la boîte* ◀ et décide d'assumer ledit investissement. Chaque investissement génère un revenu calculé en pourcentage du prix de référence, qui est chargé au joueur qui tombe dans le cassier Santiago ► *TEXTE MODIFIE* ◀ Anne ► *pas compris* ◀. Prix et pourcentages de les bénéfices d'investissement sont complètement arbitraires.

2.7 Style des joueurs

Le fait qu'un joueur accepte ou non de conserver un investissement dépend en premier lieu du fait qu'il a assez d'argent, mais aussi de son style de jeu. Certains styles sont les suivants :

- Prudent: le joueur accepte l'investissement que s'il a moins d'un certain montant d'investissements et que la valeur du nouvel investissement représente moins de 20 % de ses actifs actuels.

- Agressif: le joueur achete tout.

Finalement, si un joueur est obligé de se séparer de certains investissements, il les choisit en fonction de son style de jeu:

- Prudent: ceux qui ont les prix les plus élevés.
- Agressif: le moins cher.

3 Exigences du projet

Sur la base de l'approche générale du jeu, l'implémentation demandée doit comprendre :

3.1 Définition initiale

Créez un plateau de jeu avec plusieurs cases (au moins 10), des joueurs (au moins 2, un de chaque style de jeu) et l'État. Tout définir prix, pourcentages, montants d'argent et valeurs initiales nécessaires. Distribuer quantités et valeurs des cases d'une manière que vous considérez comme équilibrée.

3.2 Simulation

Dans la method `main` effectuez les étapes suivantes, en choisissant arbitrairement la valeur des dés.

- Localisez tous les joueurs à la sortie.
- Demander à un joueur d'avancer un certain nombre de cases et de faire l'action correspondante.
- Vérifier la situation financière du joueur
- Faites jouer tous les joueurs en terminant un tour.
- Obtenez le classement des actifs des joueurs.
- Simulez quelques tours jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur.

3.3 Variantes

Redémarrez le jeu en inventant les conditions initiales selon différentes "Positions idéologiques", et voyez leur impact sur la simulation du jeu. Par exemple :

- NeoLiberal : Certains joueurs avec beaucoup d'argent et d'autres avec peu, un état avec quelques mesures antitrust légères.
- Socialiste : Tous les joueurs avec le même argent de départ, beaucoup de taxes.
- Capitaliste : tous les joueurs agressifs, pourcentages de profit élevés, plus élevés ratio d'investissement.
- Progressiste : plus de joueurs, des lois antitrust strictes combiné avec des subventions, des pourcentages de profit modérés.
- l'Europe après le Covid-19 : (au choix de chacun).