Alexiane BERGER
Lucie BOUCQUEMONT
Émilie GENTON

Aurian DURAND Yassine El Idrissi



# MAQUETTES

Année 2018 - DUT Informatique

#### **SOMMAIRE**

MAQUETTES DES FENÊTRES ET DU PLATEAU DE JEU	2
ACCUEIL	3
MENU SOLO	4
MENU IA VS IA	5
MENU HUMAIN VS HUMAIN	6
PLATEAU DE JEU	7
POSSESSIONS DU JOUEUR	8
PROPRIÉTÉS IA/JOUEURS	9
LANCÉ DE DÉS	10
CASE APPARTENANT À UN JOUEUR/IA	11
CASE LIBRE	12
CARTE CHANCE	13
CARTE CAISSE DE COMMUNAUTÉ	14
JOUEUR EN PRISON	15
PAS ASSEZ D'ARGENT POUR ACHAT	16
JOUEUR N'AYANT PLUS D'ARGENT	17
MENU DU JEU	18
JOUEUR AYANT GAGNÉ	19
JOUEUR AYANT PERDU	20
FIN DE PARTIE	21
SCORE	22
AUTRES ÉLÉMENTS DU JEU	23
MAISONS ET HÔTELS	24
PIONS DES JOUEURS	25
DIMENSIONS DU PLATEAU DE JEU	26
DIMENSIONS GLOBALES	27
PLATEAU DE JEU - ZONE ADVERSAIRE - DÉTAILS	28
PLATEAU DE JEU - ZONE POSSESSIONS JOUEUR - DÉTAILS	29

# MAQUETTES DES FENÊTRES ET DU PLATEAU DE JEU

#### **ACCUEIL**

# MONOPOLY GÉNÉTIQUE

**SOLO** 

**HUMAIN VS HUMAIN** 

IA VS IA

**QUITTER** 

#### MENU SOLO

#### NOUVELLE PARTIE SOLO

CHOISISSEZ LE NOMBRE D'ADVERSAIRES QUE VOUS SOUHAITEZ AFFRONTER

2	ightharpoons
3	
4	
5	

**CHOISISSEZ VOTRE COULEUR** 

COULEUR

CHOISISSEZ LE NOMBRE DE TOURS

20 🗢

MENU PRINCIPAL

**COMMENCER** 

#### MENU IA VERSUS IA

#### NOUVELLE PARTIE IA VS IA

CHOISISSEZ LE NOMBRE DE JOUEURS

2	2 🗸
3	3
4	ļ.
5	)
6	)

CHOISISSEZ LE NOMBRE D'ÉQUIPES POUR LE TOURNOI



CHOISISSEZ LE NOMBRE DE TOURS

20 🗢

MENU PRINCIPAL

**COMMENCER LE TOURNOI** 

#### MENU HUMAIN VS HUMAIN

### NOUVELLE PARTIE HUMAIN VS HUMAIN

CHOISISSEZ LE NOMBRE DE JOUEURS

2	ightharpoons
 3	
4	
5	
6	

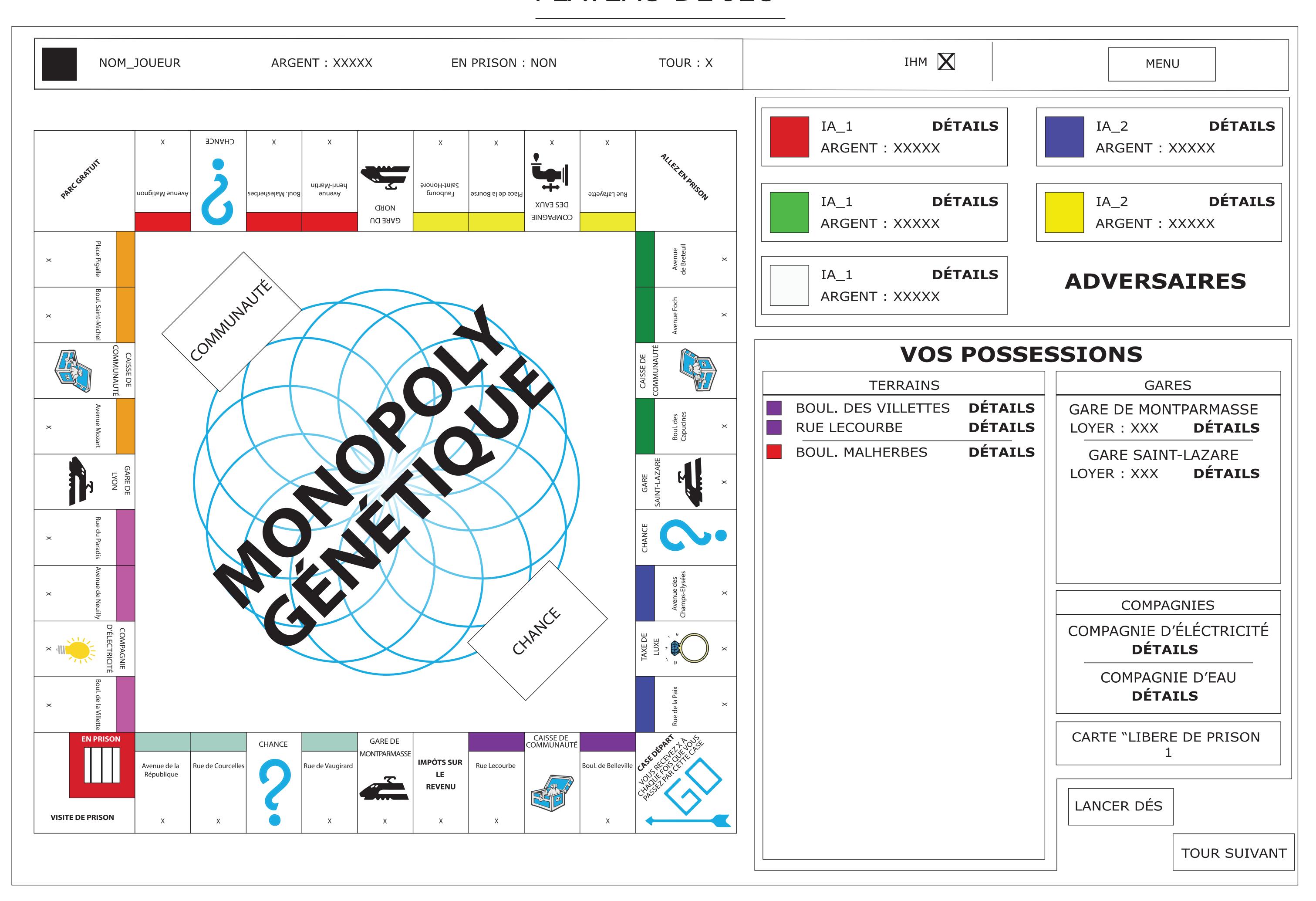
CHOISISSEZ LE NOMBRE DE TOURS



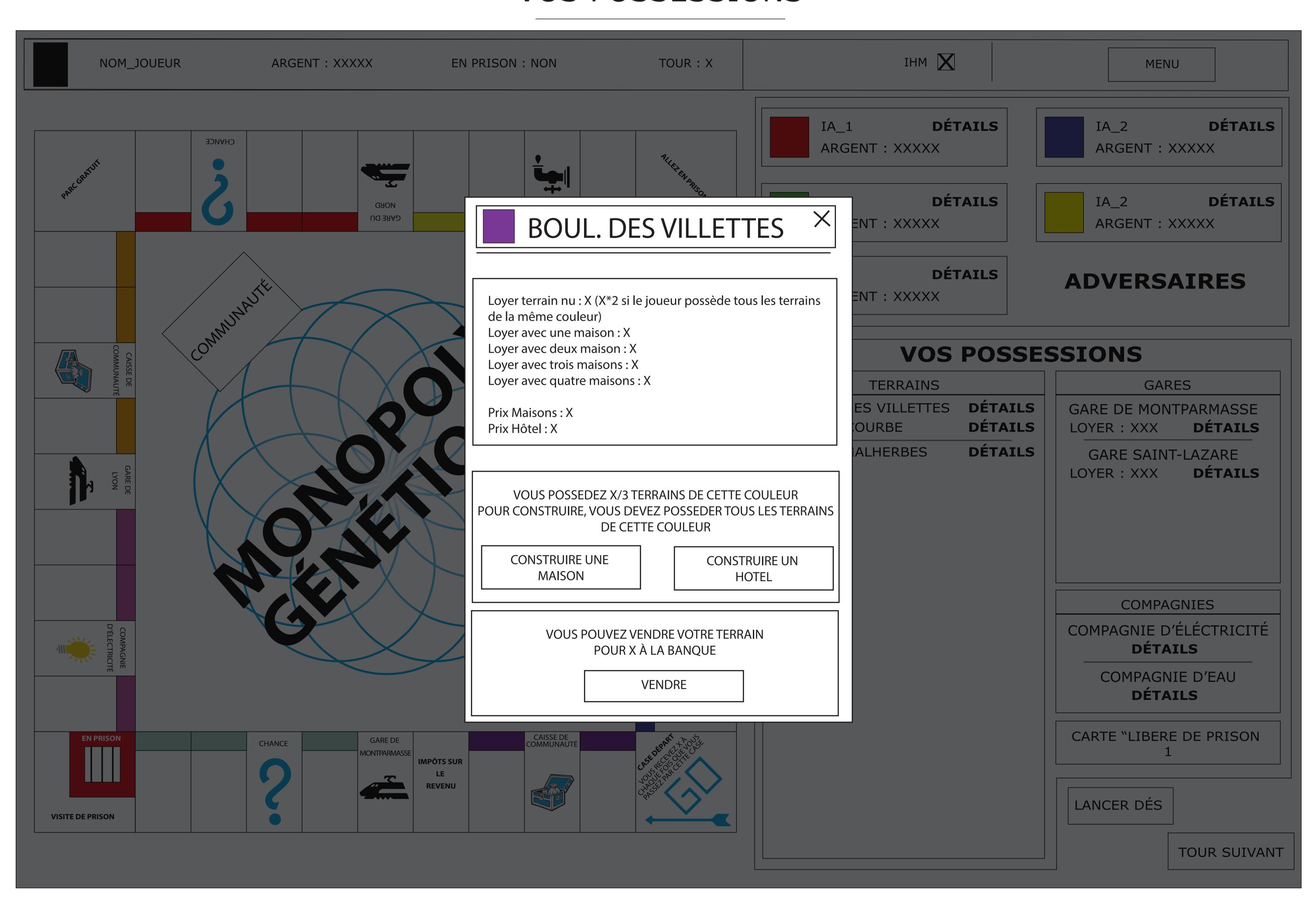
MENU PRINCIPAL

**COMMENCER** 

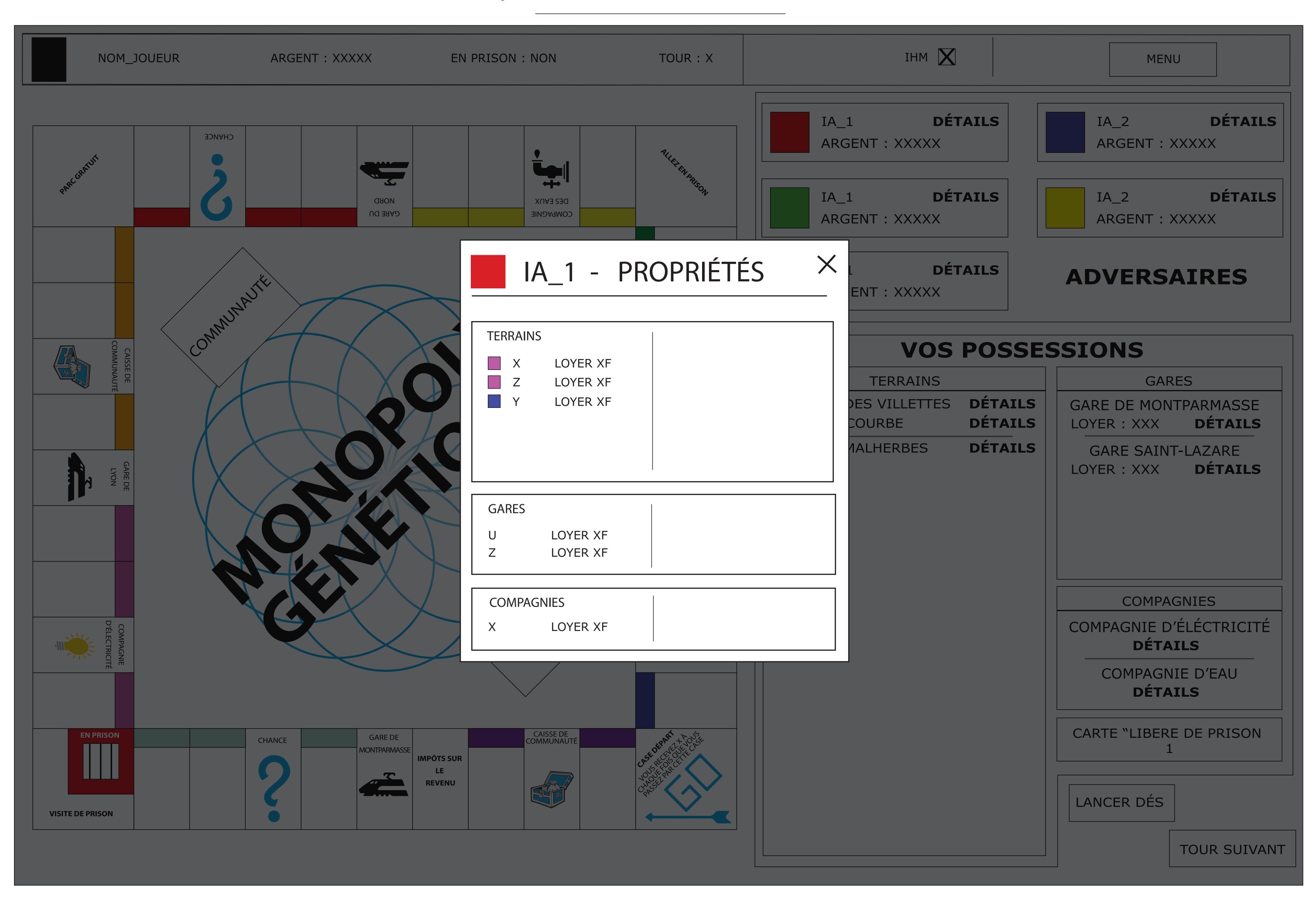
### PLATEAU DE JEU



### VOS POSSESSIONS



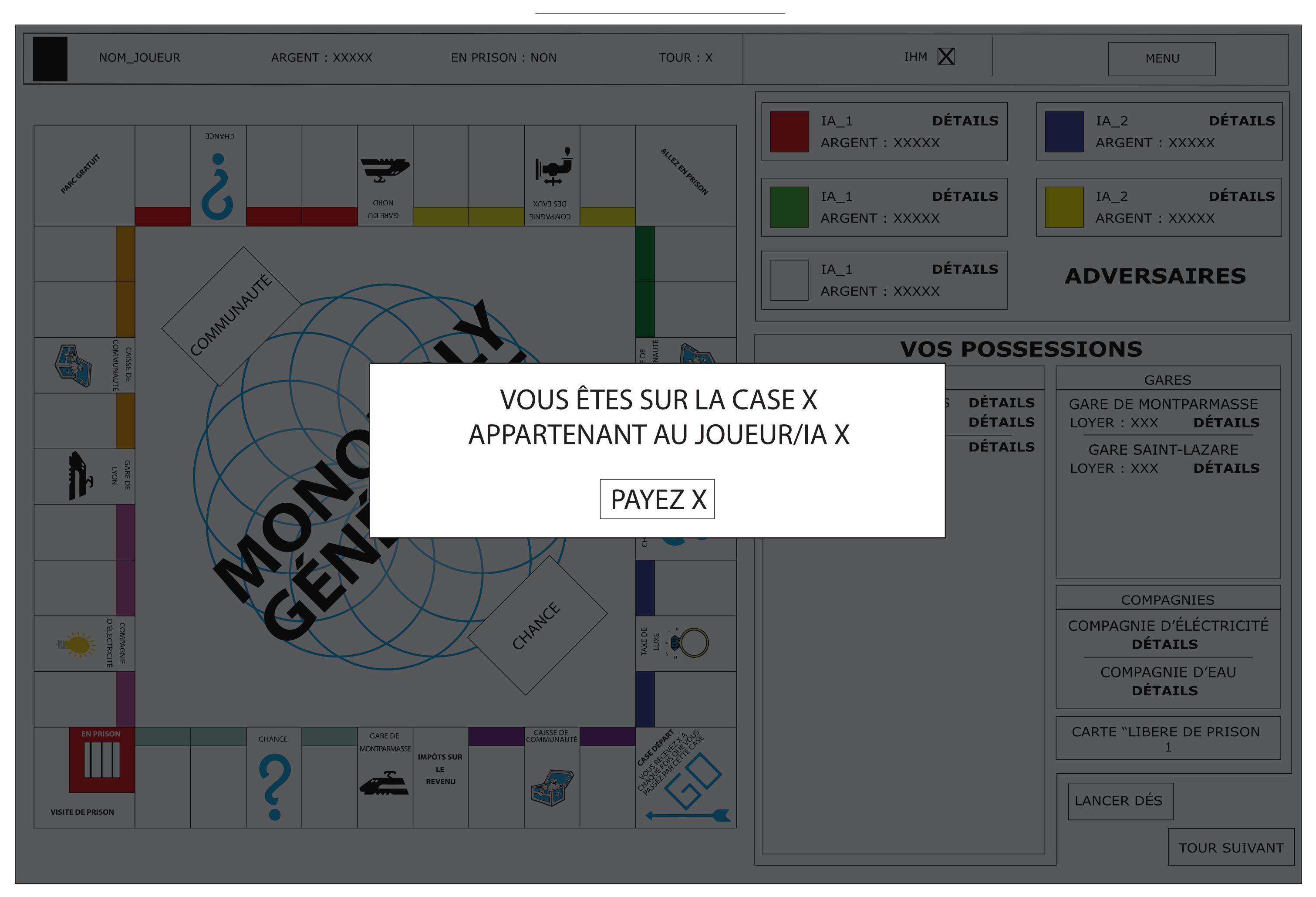
# IA/JOUEUR : PROPRIÉTÉS



FENÊTRE : LANCÉ DE DÉS



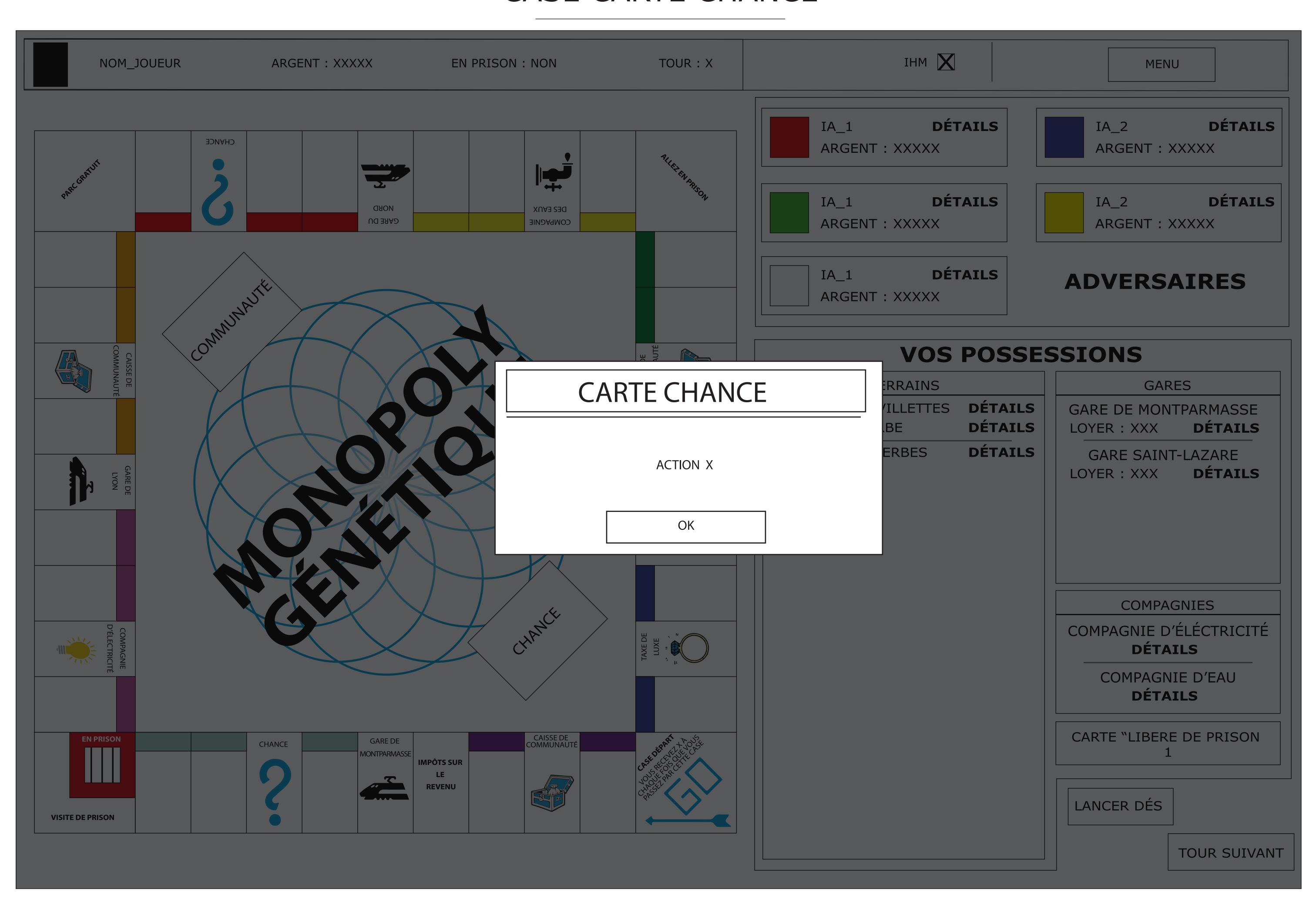
# CASE APPARTENANT À UN JOUEUR/IA



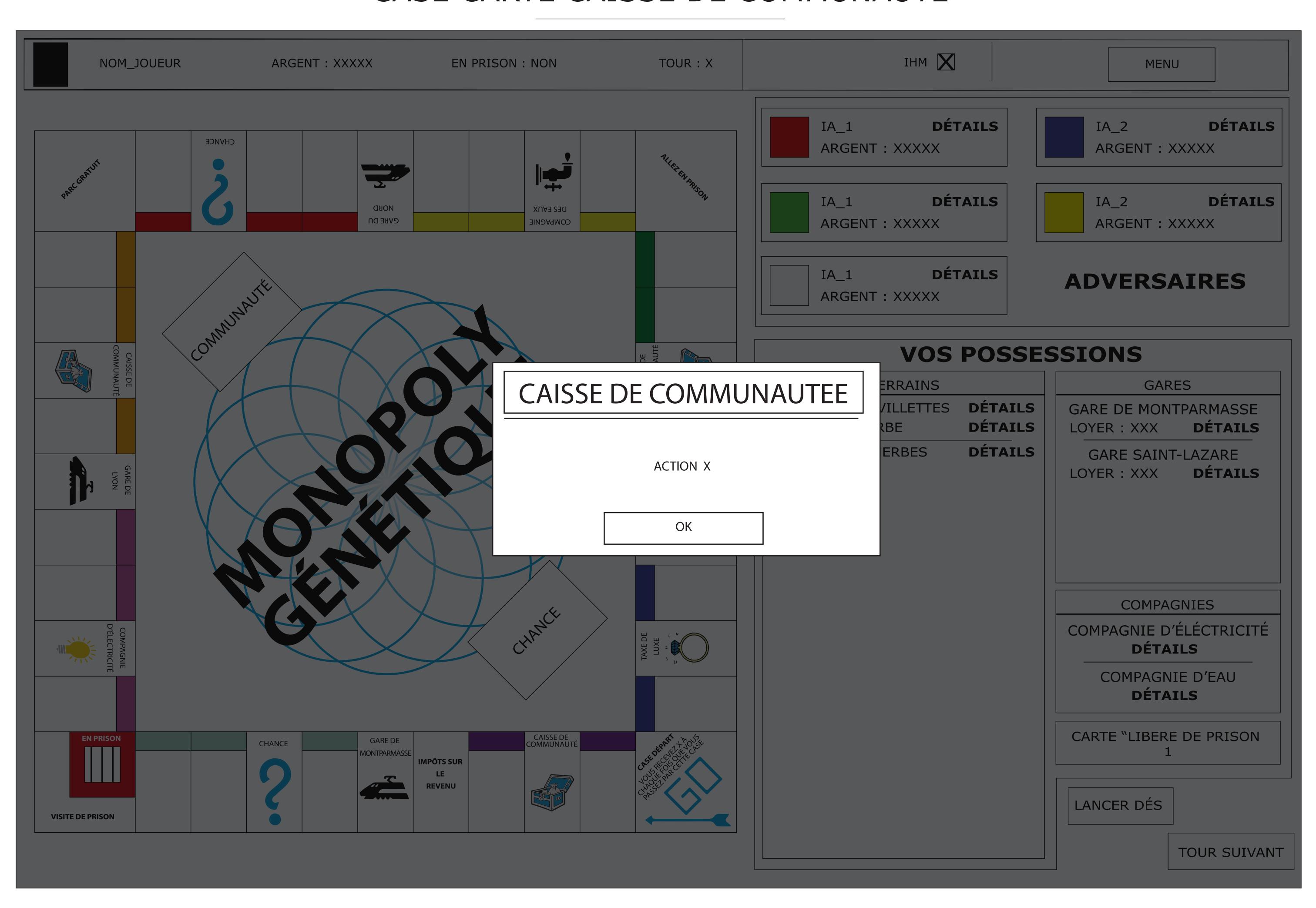
### CASE LIBRE



### CASE CARTE CHANCE



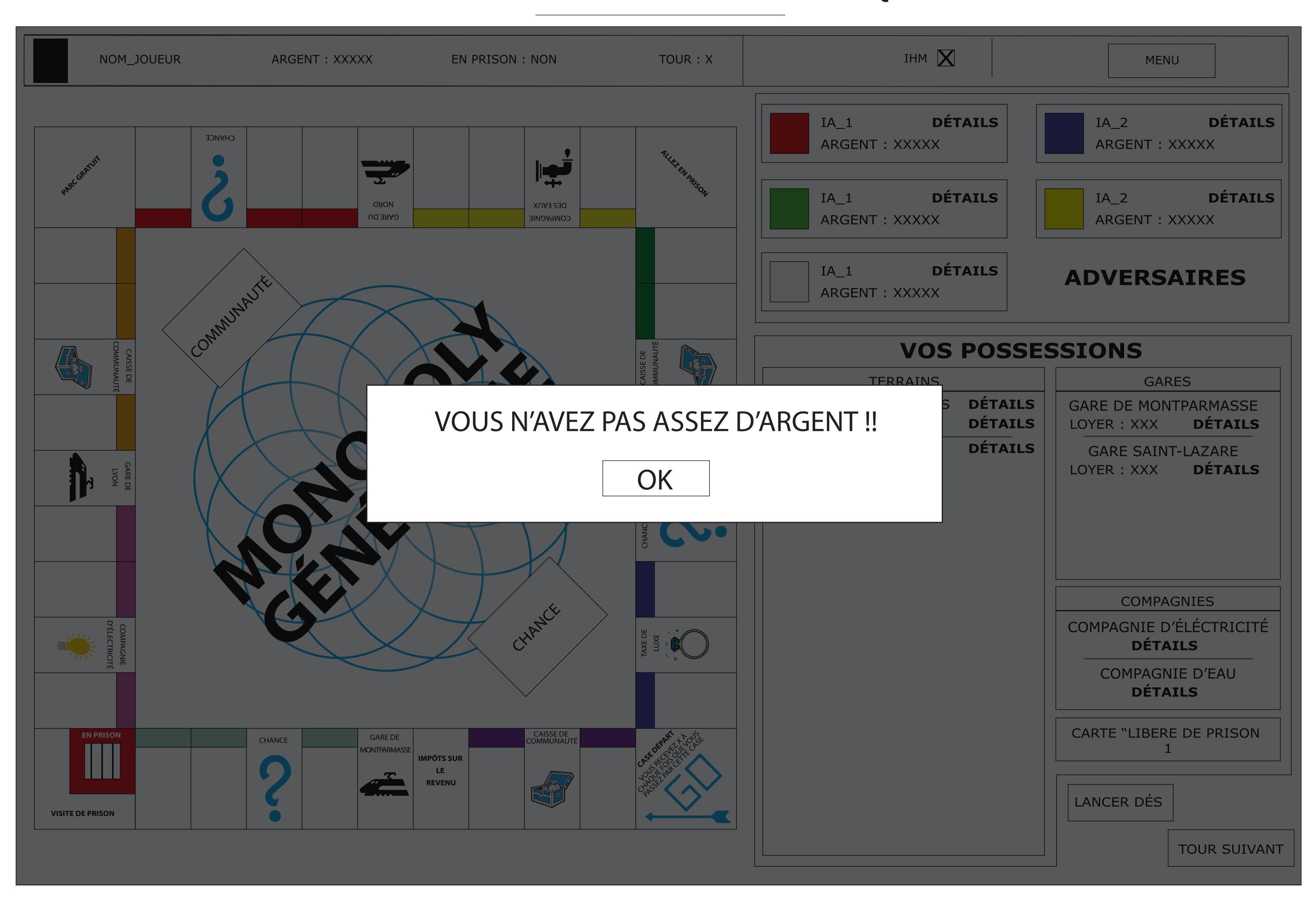
# CASE CARTE CAISSE DE COMMUNAUTÉ



### CASE PRISON: LE JOUEUR EST EN PRISON



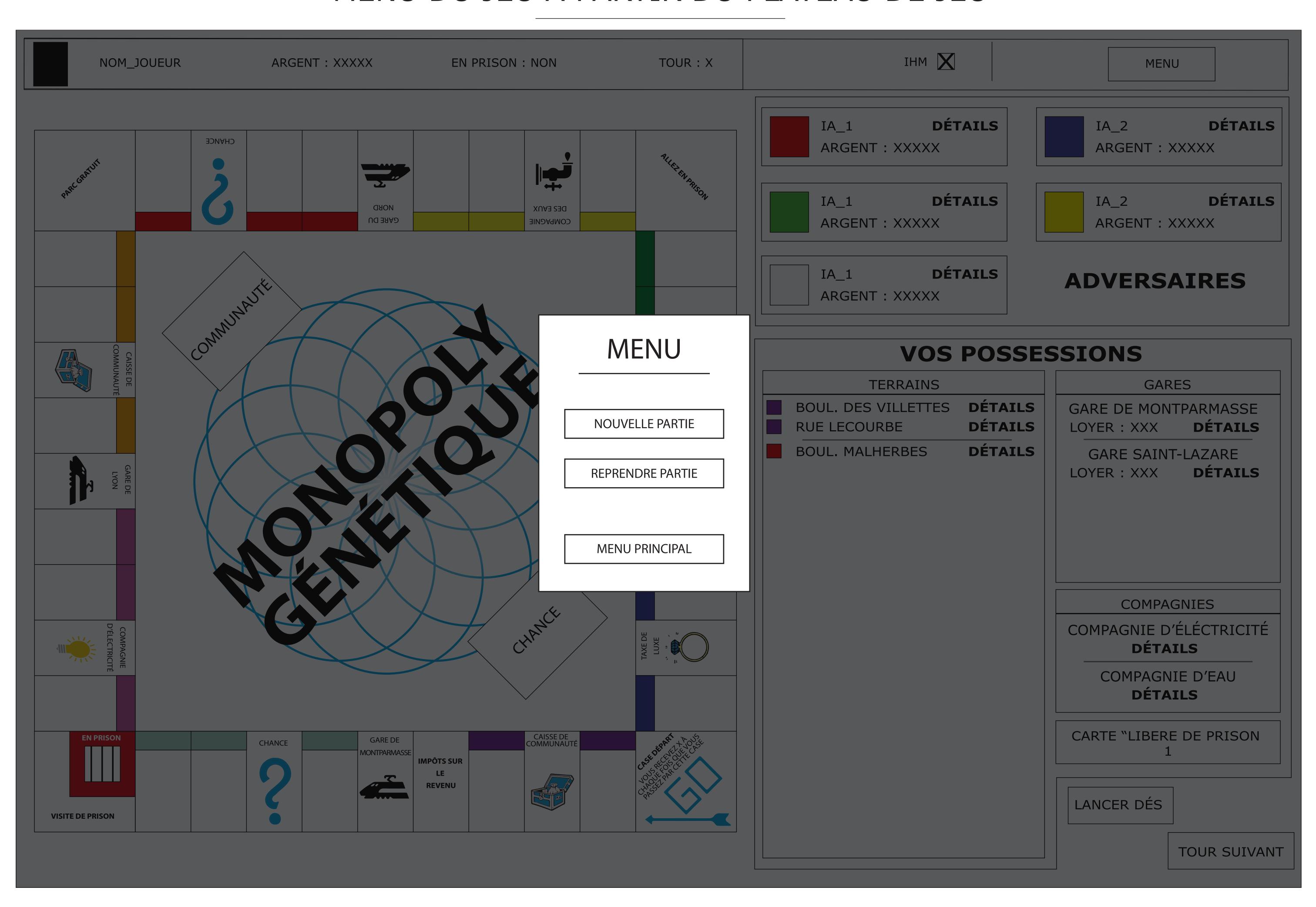
### LE JOUEUR N'A PAS ASSEZ D'ARGENT POUR ACHETER UNE CASE ET A QUAND MÊME TENTÉ DE L'ACHETER



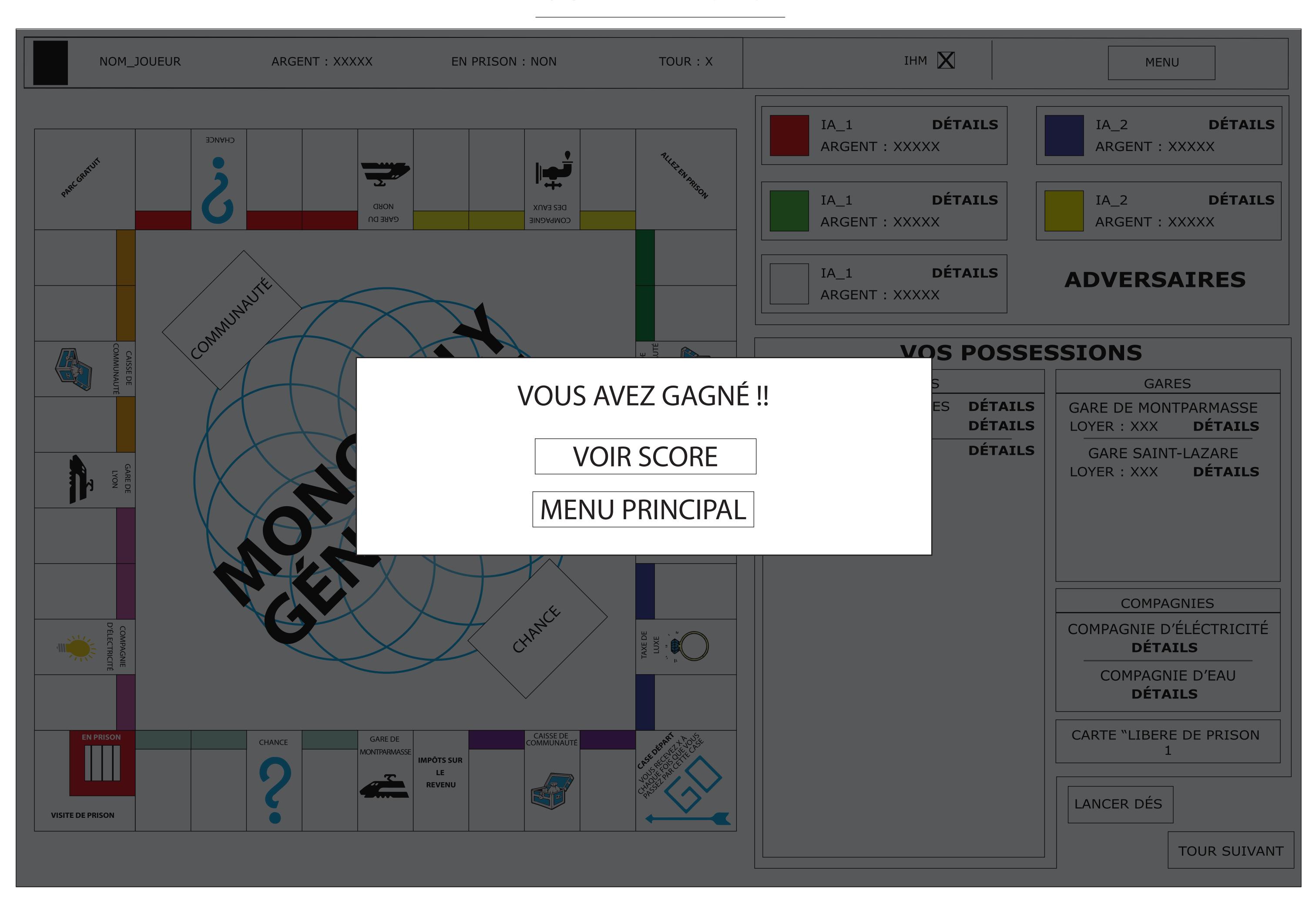
## CASE OU LE JOUEUR DOIT PAYER (À LA BANQUE OU À UN JOUEUR) ET QU'IL N'A PLUS D'ARGENT



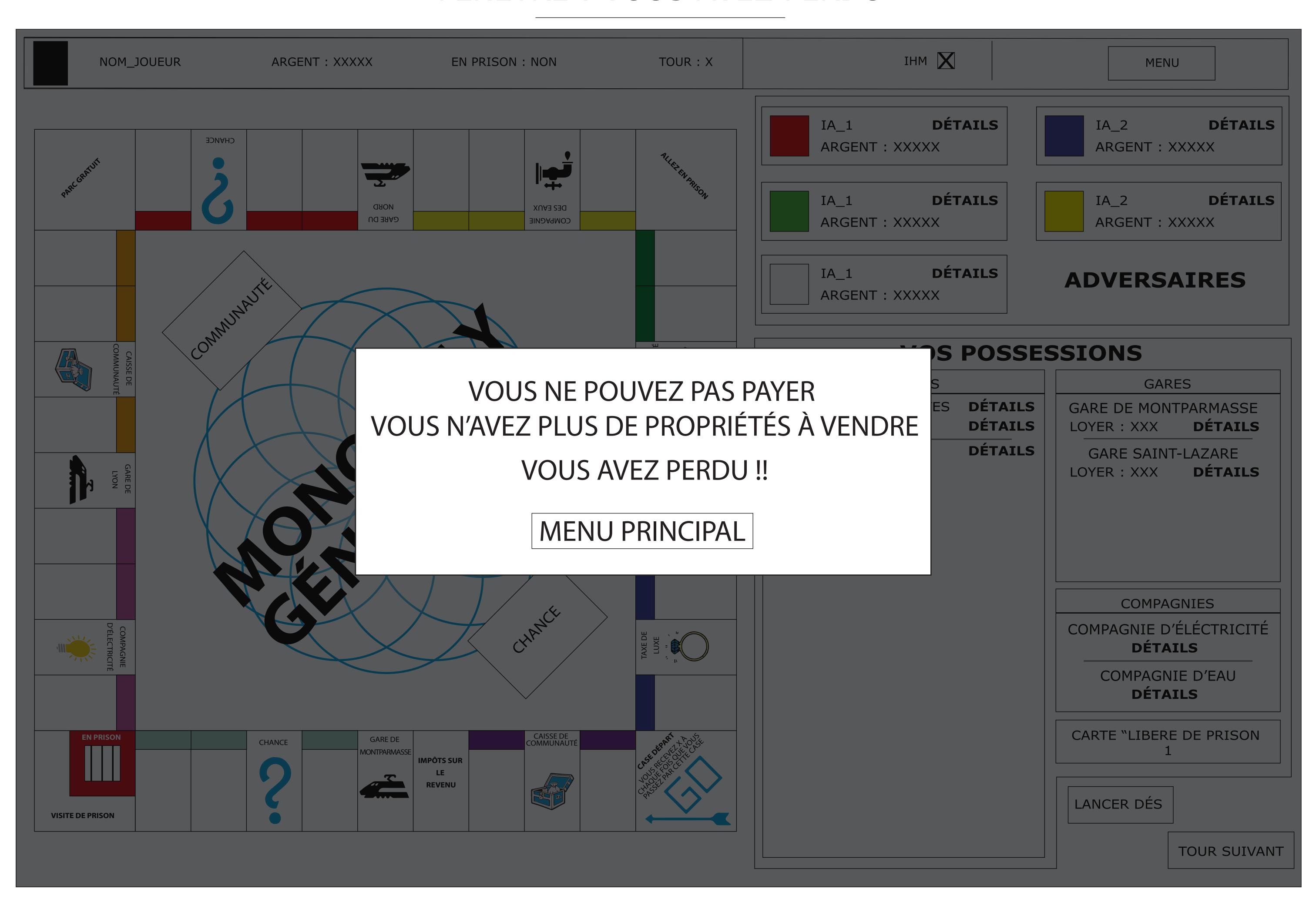
# MENU DU JEU À PARTIR DU PLATEAU DE JEU



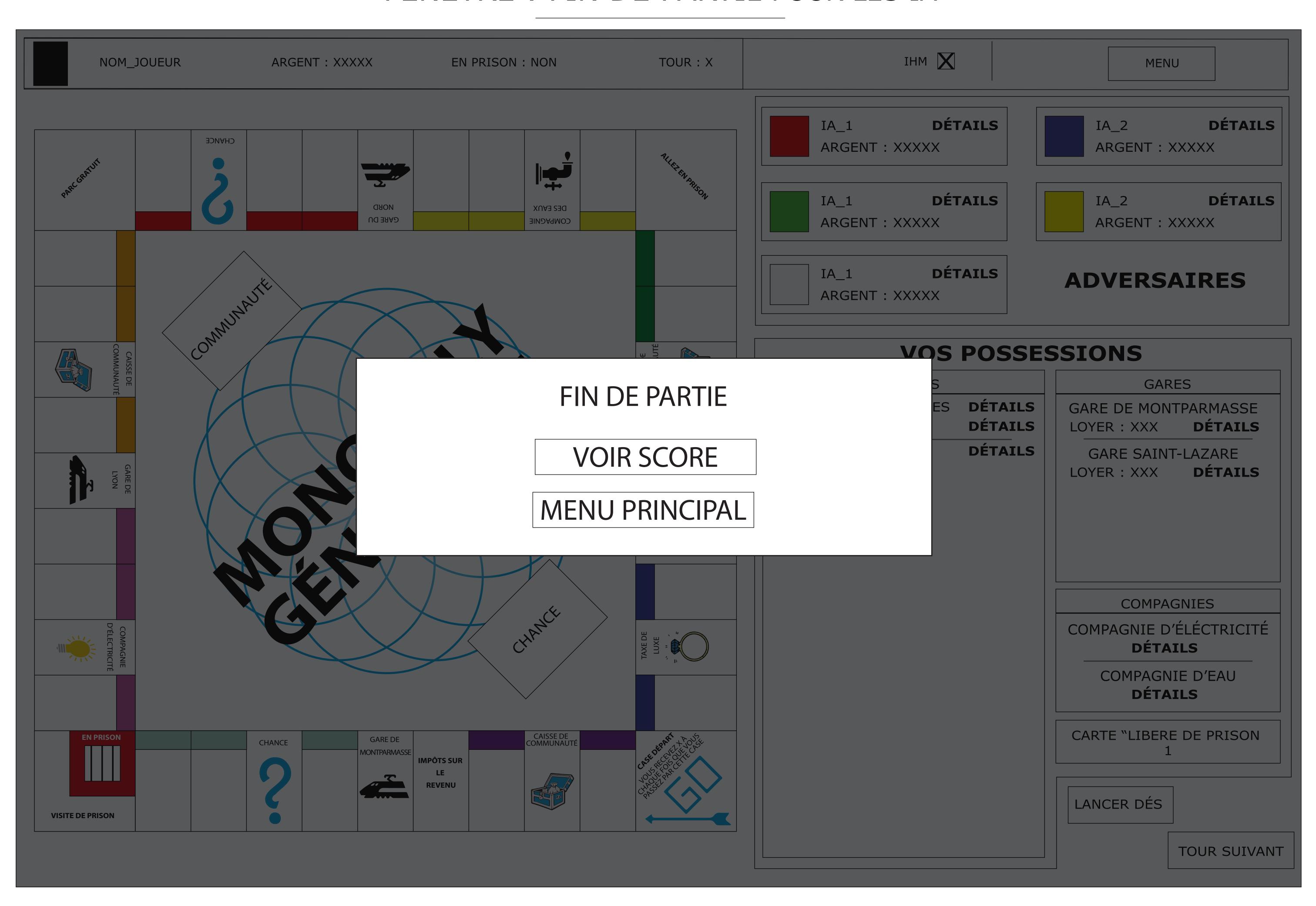
# FENÊTRE: VOUS AVEZ GAGNÉ LA PARTIE



# FENÊTRE: VOUS AVEZ PERDU



# FENÊTRE: FIN DE PARTIE POUR LES IA

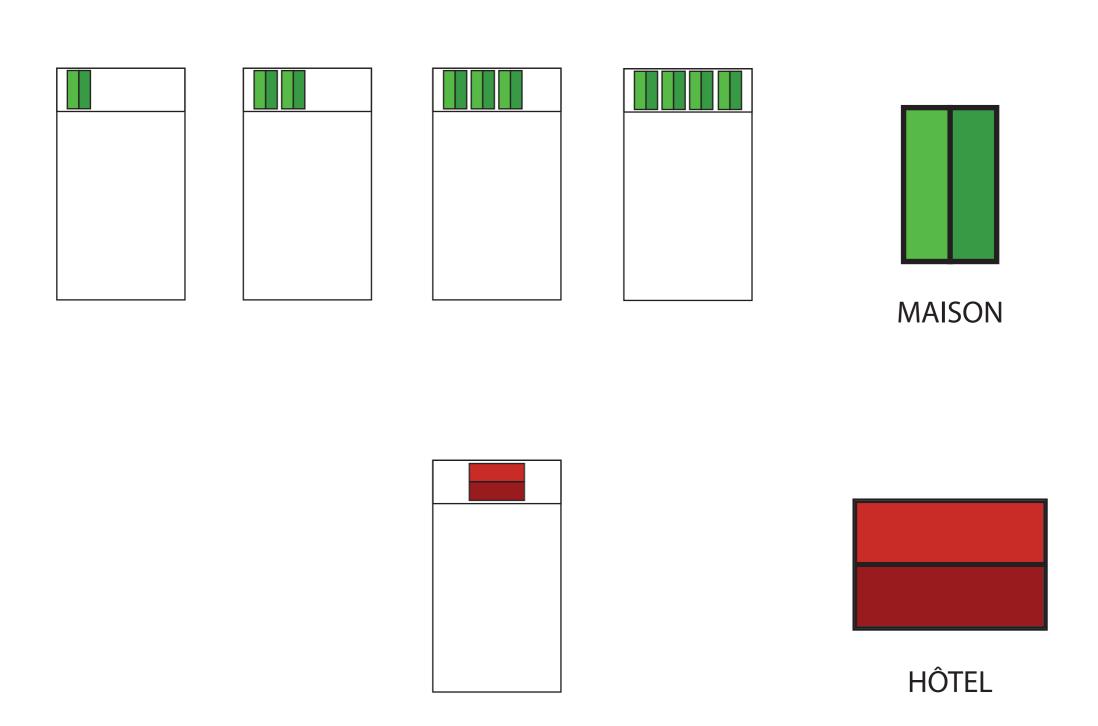


### SCORE FIN DE PARTIE

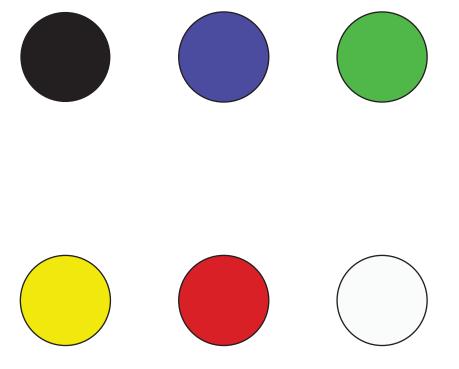
		SCORE	
1	JOUEUR	XXX	DÉTAILS
2	IA_1	XXX	DÉTAILS
3	IA_2	XXX	DÉTAILS
4	IA_3	XXX	DÉTAILS
5	IA_4	XXX	DÉTAILS
6	IA_5	XXX	DÉTAILS
		MENU PRINCIPAL	



# MAISONS ET HÔTELS

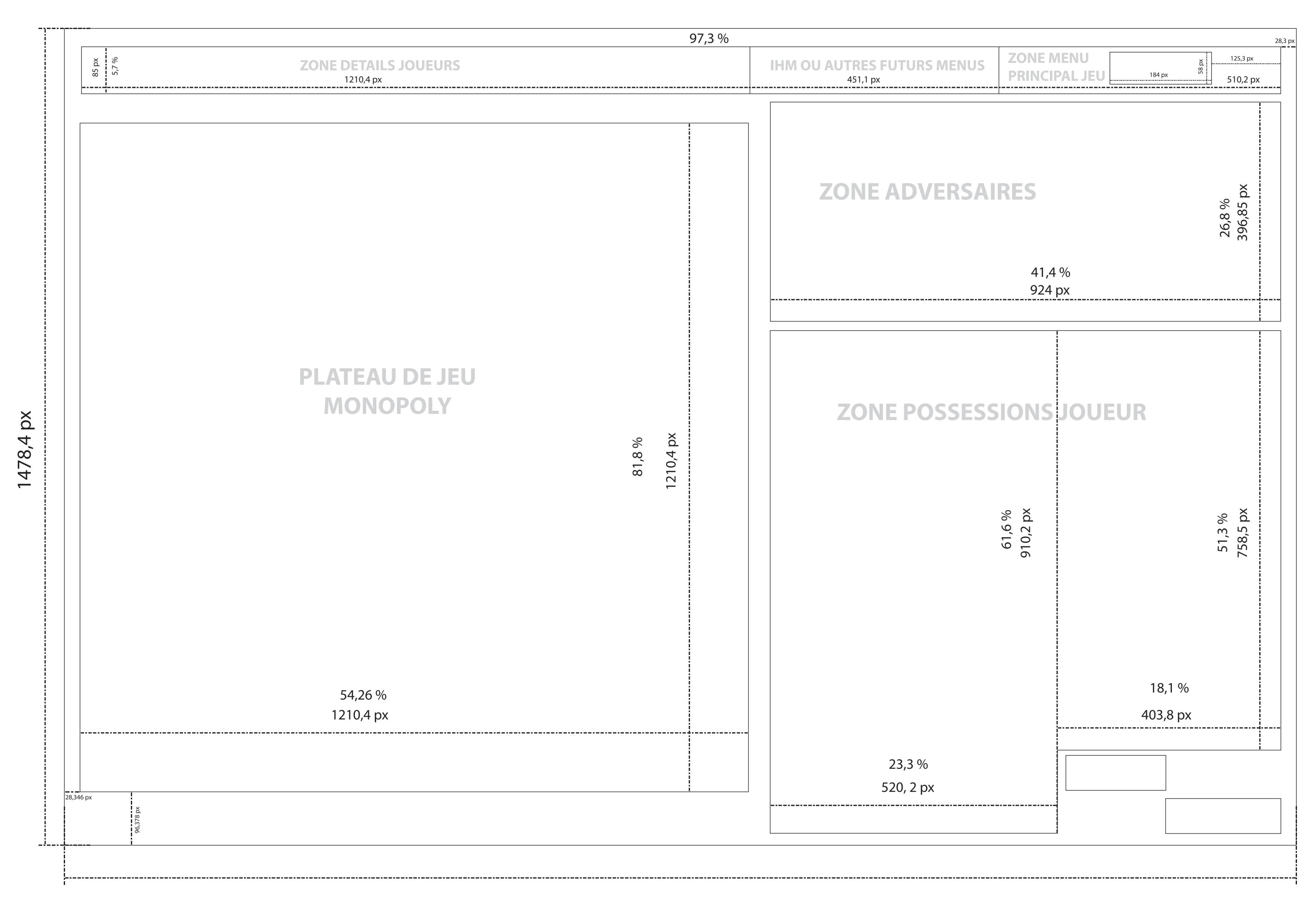


#### PIONS JOUEURS



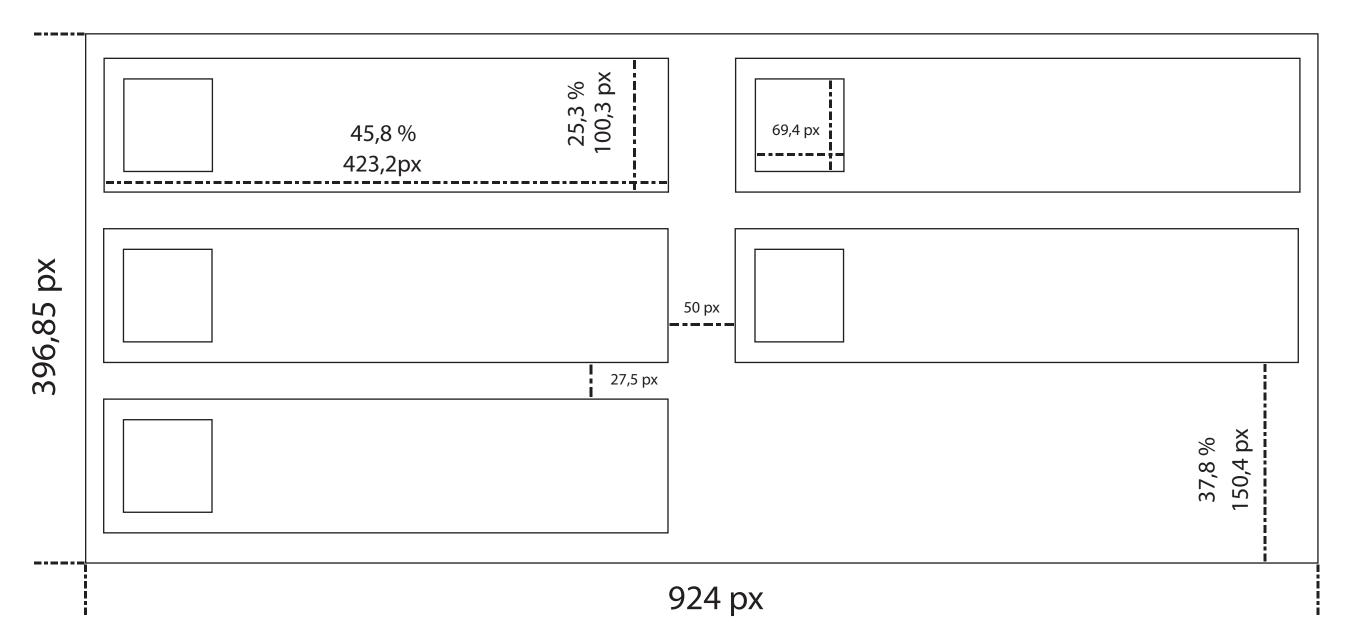
# DIMENSIONS DU PLATEAU DE JEU

#### PLATEAU DE JEUX - DIMENSIONS GLOBALES



2230,9 px

#### PLATEAU DE JEUX - ZONE ADVERSAIRES - DÉTAILS



#### PLATEAU DE JEUX - ZONE POSSESSIONS JOUEUR - DÉTAILS

