**Desde ya te invito a pensar como o que debes de implementar el o los procesos para que pueda participar por lo menos un jugador más y plasmar la idea en tu proyecto.**

-Yo haría el mismo proceso que hice con el jugador 1, nomás adaptaría el juego para un 2do jugador. El 2do jugador tendría los mismos permisos que el jugador 1, y talvez le añada la opción de poner nombre a cada jugador.

**Además, decidir desde ya definitivamente cuál o cuáles serán las situaciones que detendrán o darán por terminado el juego.**

-Cuando un jugador tenga comprada todas las áreas disponibles, o cuando el jugador se quede con fondos menores a 1, ósea que cuando quede en 0 o en números negativos, el jugador debe de perder.

Talvez añadir un botón que indique “Terminar juego” y cuando este se presione ,que diga quien fue el ganador ,basándose en numero de propiedades y dinero disponible ,talvez para determinar eso ,vendría y pondría que el valor de cada casa sea igual a 100 y que lo multiplique por la cantidad de casas compradas por jugador y que luego lo sume con el dinero disponible ,y el que tenga el numero mas grande de esos 2 ,que sea el ganador del juego.

Talvez a un futuro ponga la comercialización de propiedades, pero por el momento lo dejaría como esta.

**Reglas:**

-Si el jugador cae en la cárcel, pierde turno y paga Q50.

-Si el jugador queda en números negativos o en 0, el jugador perderá.

-Cuando un jugador pase por la propiedad de otro, se le cobre por pasar.

-Si el jugador compra las propiedades de un color en específico, cobre el doble por cada vez que un jugador pase.

-Cobrar impuestos cuando un jugador pase en las casillas de SAT.

-Si el jugador cae en una propiedad, puede comprarla.

-El jugador cobra 200 por cada vuelta.