***NewMonopoly***

***Martinelli Marco, Paglione Julian, Tamborrino Daniele***

***REQUISITI FUNZIONALI:***

* Il sistema deve permettere ad un minimo di 2 ad un massimo di 6 utenti di giocare una partita a monopoli sul dispositivo sul quale il sistema è in funzione.
* Il sistema deve implementare un’interfaccia utente “Menu” nel quale l’utente potrà scegliere se avviare una nuova partita o uscire.
* Il sistema deve permettere di uscire in qualsiasi momento della partita.
* Il sistema deve permettere ad ogni giocatore, all’inizio di ogni partita di scegliere una pedina che lo rappresenti durante la suddetta.
* Il sistema deve permettere a ogni giocatore di lanciare i dadi all’inizio del proprio turno, tale risultato permetterà l’avanzare del giocatore sul percorso del sistema.
* Il sistema deve, a seconda del dove il giocatore si sia fermato implementare un sistema che preveda i seguenti casi:

Il caso in cui il giocatore si trovi su una casella libera, il giocatore possa scegliere di acquistare la proprietà sulla casella.

Il caso in cui il giocatore si trovi su la proprietà di un altro giocatore si deve pagare un pedaggio a quest’ultimo.

Il caso ci si trovi sulla casella di via o la si abbia passata, il giocatore deve ricevere un bonus di 500$.

Il caso in cui ci si trovi sulla casella “vai in prigione” il giocatore che ha tirato dovrà essere spostato sulla zona “Prigione”.

Il caso in cui il giocatore si trovi su una casella probabilità ad esso verrà assegnata una “probabilità” casuale.

Il caso in cui il giocatore si trovi su una casella imprevisto ad esso verrà assegnata una “imprevisto” casuale.

Il caso in cui il giocatore si sia fermato su una casella tasse, ad esso verranno sottratti tanti soldi quanti indicato nella casella.

* Il sistema deve implementare un sistema di trattativa tra 2 giocatori.
* Il sistema deve implementare un numero minimo di 20 carte probabilità e 20 carte imprevisto.
* Il sistema deve implementare un sistema di “Prigione” definito poi nei casi d’uso.
* Il sistema deve permettere ad ogni turno, prima del passaggio agli altri giocatori di poter entrare in fase “Costruzione”.
* Il sistema deve implementare un’interfaccia che mostri al giocatore le informazioni della proprietà o stazione sulla quale si è fermato.
* Il sistema deve implementare un interfaccia che mostri quando l’utente fa un tiro doppio, e deve notificargli quando con il prossimo tiro doppio andrà in prigione.
* Il sistema deve implementare un’interfaccia che mostri l’effetto delle carte imprevisto e probabilità.

***REQUISITI NON FUNZIONALI:***

* Il sistema sarà sviluppato in Unity e su linguaggio C Sharp.
* Il sistema deve implementare delle pedine da far scegliere al giocatore.
* Il sistema deve implementare un campo da gioco da monopoli, con 40 caselle divise tra proprietà (terreni, stazioni), 2 caselle tasse, 3 caselle probabilità,3 caselle di bonus comune,1 della prigione, 1 di vai in prigione,

1 del via.

* Il sistema deve implementare 28 proprietà con relativi costi di terreno, costi di costruzione case e alberghi e costo pedaggio in base alle costruzioni su di esso.
* Il sistema deve permettere lo spostamento del giocatore che ha tirato i dadi sommando alla sua posizione attuale il numero risultante dal lancio dei dadi, quella è la sua nuova posizione.
* Il sistema deve far partire ogni giocatore con 2500 $.