**Венцислав Бориславов**

**2020-02-29 Предмет: Програмиране с Java, част 1**

[**Vkosevb@gmail.com**](mailto:Vkosevb@gmail.com) **GitHub:** <https://github.com/Ventsoky/Monopoly>

**Monopoly - Монополи**

# **Какво е Монополи?**

Монополи е настолна игра, която може да се играе с до четири човека. Целта на играта е чрез купуване, продаване или търговия с имоти, да се отстранят всички играчи докато остане само един. Всеки от играчите започва с 1500лв и без никакви имоти. Играта продължава докато всички останали не загубят парите и имотите си.

1. **Платформа:**

Играта е създадено на платформата Java.

1. **Как да пусна играта:**

За да можете да играете ,трябва да имате инсталирана java на вашия компютър. След това трябва да изтеглите играта от линка по-горе. След отварянето на този файл, пускате играта от класа Game.

1. **Начало на играта:**

При пускането на играта, от вас се иска да въведете, колко хора ще играят и как да им бъдат имената. Броят на играчите трябва да от 2 до 4. Един е малко, петима са много.

1. **Самата игра:**

Играчa е подканен от играта да хвърли два зара. Двата зара показват, с колко полета, играча трябва да се премести. Всяко поле от дъската изпълнява различна функция.

**5.1. Нормално поле:**

Ако е свободно полето на което е стъпил дадения играч, той бива питан дали желае да закупи това поле. Ако той реши да не закупи това поле, то остава свободно за друг играч, да го вземе. Ако даден играч стъпи на поле, което е притежание на друг човек, той плаща такса.

**5.2. Таксуващи полета:**

Както в живота, така и в монополи не можем да избягаме от нашите задължения. Едно от тези задължения е да си плащаме сметките. В монополи има 4-ри полета, които таксуват различно. При попадане на такова поле, играча заплаща дадена сума пари.

**5.3. Chance и Comunity chest полета:**

Ако играч стъпи на едно от тези полета, той трябва да изтегли карта. Картите могат да му дадат пари, да му вземат пари, да го вкарат в затвора или да му позволят да излезе от там.

**5.4. Полето затвор:**

Ако играч попадне на това поле, той пропуска следващия си ход. Ако притежава карта “Get out of jail", той може директно да излезе и да продължи с хода си.

1. **Меню на играча:**

Когато играч е пред свършване на хода си, конзолата изкарва две менюта. Едното е за проверяване, колко пари има играча, а другото е да види кои имоти притежава. Второто меню дава възможността на играча да продаде, да търгува или да си подобри някой от имотите си.

1. **За кода:**

Кода е писан в продължение на 2 седмици и има някой недоизгладени неща.

Кода се състой от 4 класа.

1. **Неща за подобрение:**

Играта може да се визуализира и да бъде по интерактивна.

Кодът трябва да има по-добри имена на променливите.

1. **Помощни средства употребени при направата на играта:**

<http://tutorials.jenkov.com/java-collections/list.html>