Projekt Monopoly

**Projekti autorid:** Anton Voronkov, Milissa Laane

**Projekti kirjeldus:** Meie projekti abil saab mängida Monopoly väikest versiooni terminalis oleva botiga. Meie Monopolis saab kasutaja osta tänavaid, saada trahve või auhindu ning bott saab alati osta tänavat, mis ei kuulu kellelegi. Mäng kestab seni, kuni keegi saab pankrotiks.

Koodi käivitamisel kuvatakse küsimus, kas kasutaja soovib mängida Monopoli, kasutaja peab vastama jah või ei. Kui ta vastab jaatavalt, siis mäng algab. Iga käigu alguses (olenemata boti või kasutaja) veeretatakse täringut, et mõista, mitu käiku mängija peab tegema; see määrab, millisele tänavale ta satub. Kui inimene satub mingisugusele vabale tänavale, siis antakse talle valik - kas osta või mitte. Kui ta selle ostab, siis arvatakse tema saldost maha tänavahind; kui ta seda ei osta, mängukord läheb üle botile. Samuti saab bott veeretada täringuid, osta vabu tänavaid ning maksta trahve (kui tal ei vea) või saada auhindu (kui tal veab). Samuti küsitakse kasutajalt enne iga mängukorda, mida ta teha tahab: veeretada täringut, teada saada oma saldo, teada saada millised tänavad tal on ja millised tänavad botil on.

**Klassid ja nende eesmärgid**: Me saime kokku 5 klassi: Bott(Bot) klass, Inimese(Human) ehk kasutaja klass, Kaardi(Map) klass, Monopoly ehk mängimise klass ja Test klass. Monopoly klassis on kirjutatud mängu loogika, nt millal saab/ei saa osta tänavat, millal mängija saab trahvi või auhindu, peaaegu kõik küsimused, mida küsitakse kasutajalt, kõik kontrollid kaasa arvatud seda, kes varem saab pankrotiks. Kaardi klassis luuakse kaardi. Test klassis on kirjutatud küsimused kasutajale ja kui kasutaja vastab positiivselt, siis mäng algab. Inimese ja Botti klassides luuakse konstruktoreid, get ja set meetodeid.

**Projekti tegemise protsessi kirjeldus:** Me alustasime oma projekti sellega, et saime kokku, arutlesime mida ja kuidas me võiksime teha. Siis tuli meil idee teha mingisugust mängu, mõtlesime esialgselt pokerist, aga kiiresti saime aru, et see on vist meie jaoks liiga raske. Siis mõtlesimegi Monopoly loomisele. See oli esimene etapp. Teine etapp koosnes sellest, et me kohtusime umbes kord nädalas ja koos lõime erinevaid klasse ja meetodeid ning tegime paarisprogrammeerimist.

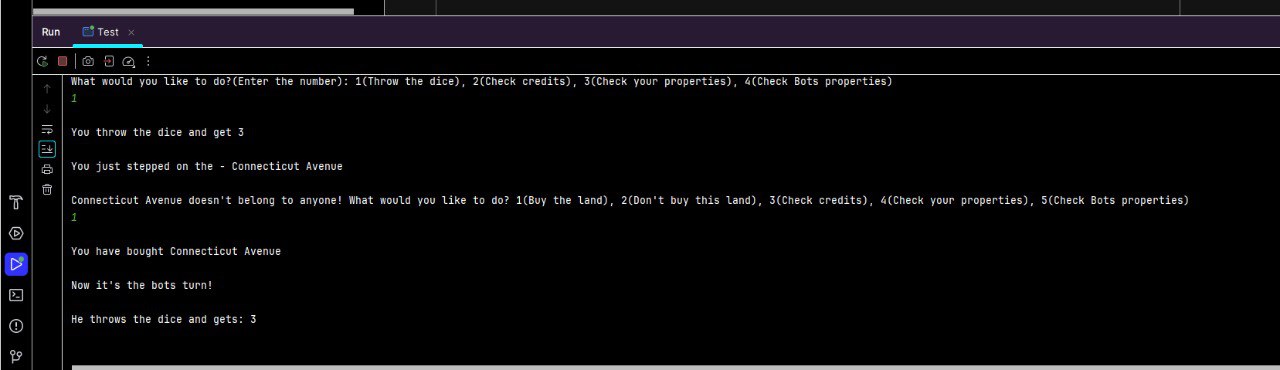
**Iga rühmaliikme panus:** Nagu projekti protsessi kirjelduses kirjas oli, programmeerisime alati koos, vahel kirjutas üks koodi ja teine ütles ette kus vead võivad olla, vahel vastupidi. Meie mõlemad panustasime umbes sama palju.

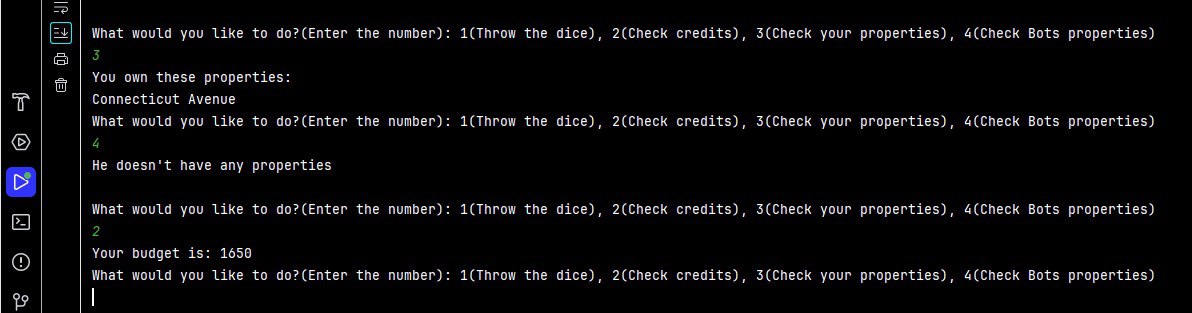
**Tegemise mured:** Projekti loomiseks oli piisavalt teadmisi, me ei tundnud projekti tegemisel mingisugustest oskustest puudust.

**Hinnang oma töö lõpptulemusele:** Saime kõigega hästi hakkama ja saavutasime kõik seatud eesmärgid. Sooviksime tulevikus arendada järgmist: lisada tänavatele korrutajat(Kui mängijal on kõik kolm tänavat, siis rendihind tõuseb); luua võimalus paigutada tänavatele maju, eeldusel, et mängija on kõik kolm tänavat ostnud; luua graafilist liidest; luua erineva suurusega kaarte (väike/keskmine/suur); iga kaardi jaoks kirjutada iga tänava kohta eraldi hinnad/trahvid; luua neli "Raudtee" tänavat.

**Näited, kuidas programmi testisime:** Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание



****