

EKONOS

Segona FASE:

Cal crear les classes que conformaran els objectes que interactuen.

Heu d'arribar a executar les accions de compravenda d'accions de les companyies

La següent fase serà la de aplicació d'interfície gràfica i persistència en base de dades/gestió de fitxers.

Classe Companyies:

- tenen un jugador president
- tenen un nivell de desenvolupament
- tenen un nombre de filials creades
- tenen un array/llista/map/el que considereu, de longitud 8 que s'ocupa per les fitxes dels diferents jugadors (accions) (les fitxes poden ser símbols)

Classe joc

- Fa gestió de torns, reparteix cartes, controla els objectes que anem creant (FASE1)
- fa gestió monetària; entrega unitats monetaries cada torn nou, Pregunta al jugador si vol:
 - vendre acció:
 - Ha de mirar si en té en alguna companyia
 - Presentar opcions possibles i jugador tria quina vol vendre,
 - Entrega u.m. per valor igual al total d'accions de la companyia en aquell moment abans de vendre-la
 - comprar acció:
 - Presenta possibles accions a comprar de totes les companyies i el valor a pagar (l'espai següent de l'array d'accions)
 - invoca jugador per executar la compra
 - comprova que té suficients u.m. i si en té efectua la compra (retira u.m. del jugador i col·loca el caràcter del jugador a l'array d'accions)

Classe Jugadors

- Els jugadors tenen 18 accions amb les que jugar (col·locar) al "taulell" d'accions de cada companyia
- tenen unitats monetàries, cada ronda s'incrementen en funció del que marquin les regles. (no es ressetegen a zero al canviar de ronda)
- cada jugador té una mà amb cartes FASE1