



# Manuel Utilisateur

## Projet Long : Monopoly

Groupe : E31

Avril 2020

## Table des matières

<b>1 Démarrer le jeu</b>	<b>2</b>
<b>2 Incrire les joueurs</b>	<b>2</b>
2.1 Définir le nombre de joueurs . . . . .	2
2.2 Définir les caractéristiques des joueurs . . . . .	3
2.3 Ordre de jeu . . . . .	4
<b>3 Présentation du jeu principal</b>	<b>5</b>
3.0.1 Plateau de jeu . . . . .	6
3.0.2 Bande d'information . . . . .	6
<b>4 Déroulement du jeu</b>	<b>7</b>
4.1 Lancer le De . . . . .	7
4.2 Achat de propriété . . . . .	7
4.3 Tour suivant . . . . .	8
4.4 Non achat d'une propriété . . . . .	8
4.5 Commandes pouvant être utilisé au cours d'un tour . . . . .	9

## Introduction

Ce manuel présente l'aspect graphique du jeu et à pour vocation de vous aider à prendre en main le Jeu Monopoly.

# 1 Démarrer le jeu

Une première fenêtre s'affiche et il faut cliquer sur suivant pour continuer vers la saisie du nombre de joueurs ou sur man pour ouvrir le manuel utilisateur



FIGURE 1: Fenêtre de bienvenue

## 2 Incrire les joueurs

### 2.1 Définir le nombre de joueurs

On choisit parmi les possibilités le nombre de joueurs qu'on veut inscrire dans le jeu



FIGURE 2: Choix du nombre de joueur(liste déroulé)

Ensuite on clique sur le bouton "Accepter", "Aceptar" ou "Accept" selon la langue de votre système



FIGURE 3: Choix du nombre de joueur

## 2.2 Définir les caractéristiques des joueurs

On définit d'abord le nom du joueur dans la case prevue à cet effet

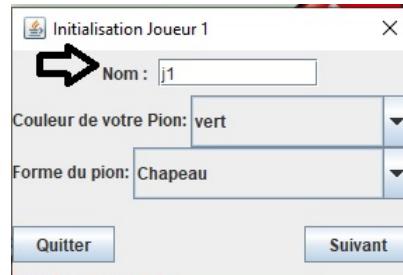


FIGURE 4: Initialisation des joueurs

On choisit ensuite la couleur du joueur

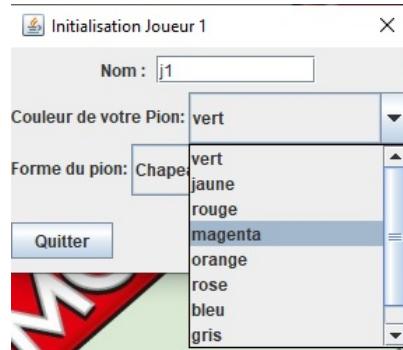


FIGURE 5: Initialisation des Joueurs (choix couleur)

Et sa forme parmi les possibilités disponibles

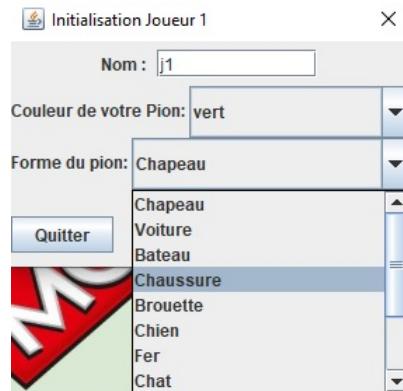


FIGURE 6: Initialisation des joueurs (choix forme)

Quand tout est définit on clique sur suivant pour passer à la définition du joueur suivant

### 2.3 Ordre de jeu

A la suite de l'inscription de tous les joueurs, le jeu simule le lancer de dés de tous les joueurs, puis attribue un ordre de jeu basé sur les scores les plus élevés de lancer.

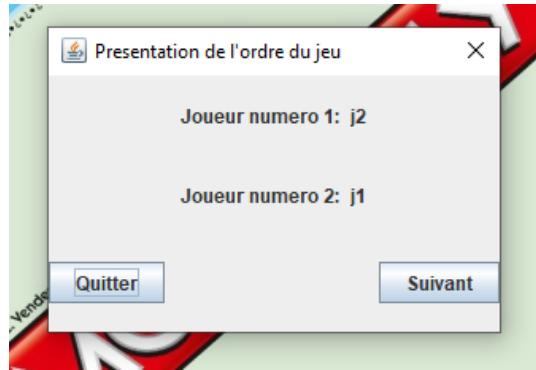


FIGURE 7: Ordre du jeu

### 3 Présentation du jeu principal

L'initialisation des éléments du jeu étant faite, le tableau principal est présenté.



FIGURE 8: Jeu Principal



FIGURE 9: Les pions sur la case départ au début du jeu

### 3.0.1 Plateau de jeu

Sur le plateau de jeu nous avons affiché le logo et les informations détaillées du joueur en cours, les pions à leur position sur les cases, les dès qui servent à afficher le résultat d'un lancer de dé d'un joueur, le bouton *Lancer dé* qui sert à faire lancer le dé. Et un bouton *Next tour* qui permet de donner la main à un autre joueur.



FIGURE 10: Plateau de jeu

Remarque : Un joueur ne peut lancer le dé qu'une fois dans son tour. (S'il appuie une autre fois sans donner la main au préalable rien ne se passe).

### 3.0.2 Bande d'information

Sur cette bande on retrouve le nom de chaque joueur et ses informations relatives (notamment son fond, et les terrains dont il dispose). Tout en bas, on retrouve les différentes actions que le joueur peut effectuer lors de son tour que sont : *Acheter* (le terrain), *Construire* (sur le terrain s'il est propriétaire), *Hypothequer* ( le terrain s'il est propriétaire), ou voir *Plus d'info* ( sur ses acquis).

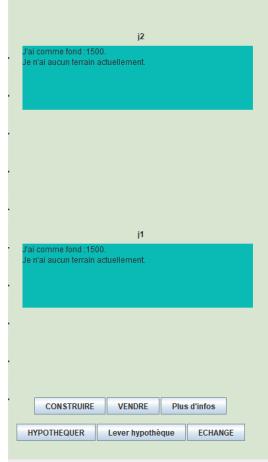


FIGURE 11: Bande d'information et commandes

## 4 Déroulement du jeu

### 4.1 Lancer le De

En lançant le dé (appuyer sur lancé DÉ), on fait avancer le pion du résultat du lancé de DÉ qui est affiché sur le tableau. Puis la fenêtre correspondante à la case à laquelle le pion s'est déplacé est ouverte. Elle indique le type de case, si on peut l'acheter ou non , et l'action qui va être réalisée. Remarque : Un joueur ne peut pas lancer deux fois le dé au cours d'un tour. S'il décide de rappuyer sur le bouton aucune action n'est réalisée



FIGURE 12: Affichage de la fenêtre correspondante à la case

### 4.2 Achat de propriété

En décidant d'acheter on observe bien la mise à jour du fond du joueur.



FIGURE 13: Affichage de la fenêtre correspondante à la case

### 4.3 Tour suivant

En appuyant sur tour suivant en voit bien que le logo du joueur en cours a changé et suit l'ordre de jeu



FIGURE 14: Donner la main au suivant

### 4.4 Non achat d'une propriété

En décidant de ne pas acheter la propriété, on voit bien qu'aucune action est réalisé.



FIGURE 15: Affichage de la fenêtre correspondante à la case



FIGURE 16: Refus d'achat

## 4.5 Commandes pouvant être utilisé au cours d'un tour

A part le fait de pouvoir acheter directement, lorsqu'on tombe sur une case grâce à la fenêtre qui s'ouvre, on peut lors de son tour, utiliser les boutons commandes qui sont en bas dans la bande d'information.

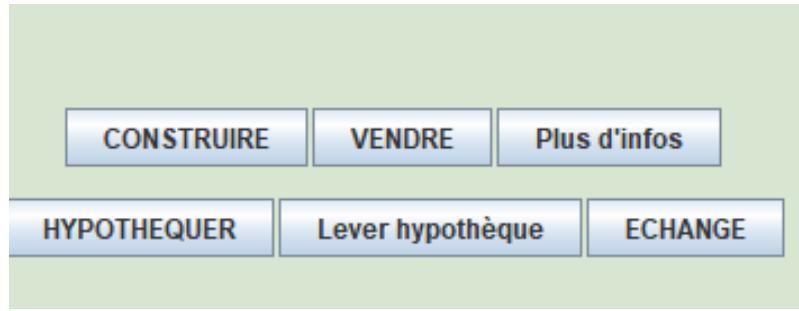


FIGURE 17: Commandes qui peuvent être utilisé

Pour l'instant, seul la commande construire a été implanté et donne lorsqu'on appuie dessus.



FIGURE 18: Affichage de construire

## Conclusion

L'interface graphique monopoly que l'on a implanté, fournit les mêmes fonctionnalités d'un monopoly classique cf (fonctionnalités.pdf). Cependant, certaines fonctionnalités comme vendre ou hypothéquer reste à être implanté.