



# Manuel Utilisateur

## Projet Long : Monopoly

Groupe : E31

Avril 2020

### Table des matières

<b>1 Démarrer le jeu</b>	<b>1</b>
<b>2 Inscrire 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>4</b>
3.0.1 Plateau de jeu . . . . .	5
3.0.2 Bande d'information . . . . .	5
<b>4 Déroulement du jeu (En cours)</b>	<b>6</b>

### 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 Inscrire 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 déroulée)

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 prévue à cet effet

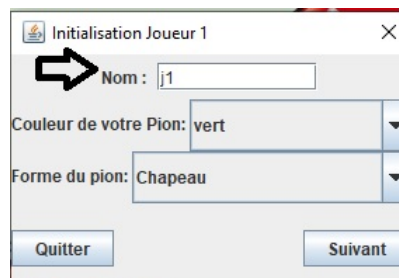


FIGURE 4: Initialisation des joueurs

On choisit ensuite la couleur du joueur

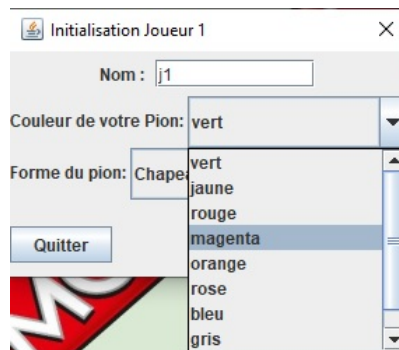


FIGURE 5: Initialisation des Joueurs (choix couleur)

Et sa forme parmi les possibilités disponibles

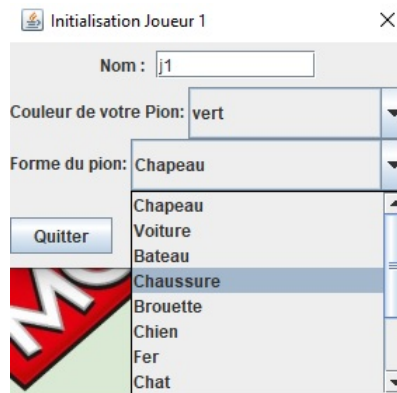


FIGURE 6: Initialisation des joueurs (choix forme)

Quand tout est défini 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 dès de tous les joueurs, puis attribue un ordre de jeu basé sur les scores les plus élevés de lancer.

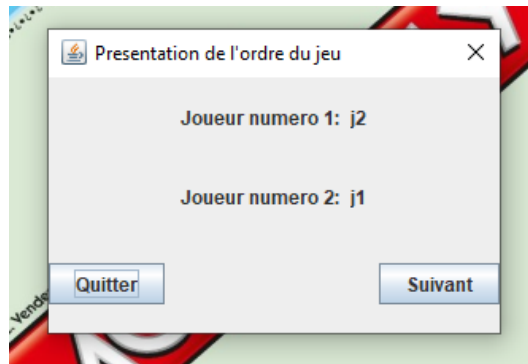


FIGURE 7: Ordre du jeu

## 3 Présentation du jeu principal

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



FIGURE 8: Jeu Principal

### 3.0.1 Plateau de jeu

Sur le plateau de jeu nous avons les cases ( en appuyant dessus on obtient les informations relatives à la case), 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 9: 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

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 10: Bande d'information

## 4 Déroulement du jeu (En cours)