

# Rapport 1 : PROJET LONG

ASSELLALOU Assala  
aau5761 , 1A SN Groupe I

Ce rapport résume mon avancement pour le projet long TOB pour la première itération.

- Classe **CasePrison.java** :

J'ai développé la classe **CasePrison.java** (version 1).

Mon travail n'est pas encore fini pour cette classe car la classe **DES.java** pour le lancement des des par les joueurs par génération de nombres entiers aléatoires entre 1 et 6 est primordiale mais n'est pas encore réalisée.

Cette classe définit l'action de la case prison et il y a plusieurs règles et détails que j'essaye de mettre en œuvre. Le plus important à connaître c'est que:

## **Vous êtes envoyé en Prison si vous**

- ☐ vous arrêtez sur la case "ALLEZ EN PRISON"
- ☐ tirez une *carte Chance/Caisse de Communauté* qui vous indique "ALLEZ EN PRISON"
- ☐ obtenez 3 fois de suite un double avec les dés.(*En cours de développement*)

*L'arrivée en Prison met fin à votre tour de jeu. Vous ne franchissez pas la case "Départ" et vous ne recevez pas 20M (argent monopoly).*

## **Vous pourrez sortir de Prison si vous**

- ☐ payez une amende de 50M que vous placez au centre du plateau avant de lancer les dés et de continuer votre tour de jeu
- ☐ faites un double avec les dés durant l'un des trois tours qui suit votre arrivée en Prison (en cours de développement)
- ☐ achetez une carte "VOUS ÊTES LIBÉRÉ DE PRISON" à un autre joueur
- ☐ possédez déjà une carte "VOUS ÊTES LIBÉRÉ DE PRISON".

- Reprise de la classe **CaseGare.java** développée initialement par Hamza Atif.