

MONOPOLY Toulouse



Projet Long - Groupe IJ3

TOULOUSE
INP N7

1^{re} année
Département SN

Présentation générale

Objectifs :

- Créer une version locale du jeu Monopoly basée sur les rues et sites emblématiques de Toulouse.
- Permettre aux joueurs de se familiariser avec “la ville rose” tout en jouant le fameux jeu de société Monopoly.

Déroulement de la présentation :

- **Démonstration de l'application** : Présentation de l'interface et des principales fonctionnalités.
- **Présentation technique** : Détails de l'architecture, des choix de conception, et des problèmes rencontrés.
- **Présentation de l'organisation de l'équipe** : Méthodes Agiles, répartition des tâches et outils utilisés.

Démonstration

★ **Objectif** : présenter l'interface utilisateur et les fonctionnalités principales.

- 1- Interface Utilisateur
- 2- Fonctionnalités principales
- 3- Interactions
- 4- Gestion des joueurs
- 5- Conclusion de la démonstration



Vue du plateau

★ C'est l'élément central de l'interface qui donne aux joueurs une vue sur la disposition du plateau Monopoly Toulouse avec toutes les cases, les rues, les propriétés, les gares, etc...

Fonctionnalités principales

Gestion du jeu

- Gestion des joueurs
- Gestion des propriétés et des maisons
- Types de cartes
- Gestion du plateau
- Gares
- Compagnies
- Case événements
- Dés
- Gestion d'une partie et des tours

Interface Graphique

- Création plateau
- ATH plateau
- Déplacement pions
- Fenêtre pour messages simples
- Fenêtre achat propriété
- Fenêtre Case Prison



Interactions

- ★ Pour jouer, lancer les dés avec le bouton dédié. Votre joueur se déplacera. Une fenêtre va alors s'ouvrir en fonction de la case.
- ★ Choisissez votre action s'il y a un choix, sinon vous pouvez fermer votre fenêtre pop-up et finir votre tour.

Interactions

- ★ Cet exemple démontre la capacité de l'application à reproduire les mécanismes du jeu classique



Alice
Argent
680 M\$
Propriétés
Rue Bayard Rue Matabiau
Gares
Réseau de métro Téléo téléphérique
Services
Compagnie de distribution des eaux Compagnie de distribution d'électricité

Bob
Argent
1500 M\$
Propriétés
Gares
Services

Charlie
Argent
1500 M\$
Propriétés
Gares
Services

Gestion des joueurs

- ★ Ajouter des joueurs
(enregistrer les noms de
joueurs de la partie)
- ★ Suivi de la progression des
joueurs (argent, propriétés,
gares, services ...)
- ★ Gestion des propriétés
possédées Suivi de l'argent
(paiement de loyers, achats
de propriétés, constructions ...)

Conclusion de la démonstration

- ★ Mise en œuvre réussie des règles classiques du Monopoly.
- ★ Les fonctionnalités telles que la gestion des joueurs, des propriétés et de l'argent sont toutes opérationnelles.
- ★ Étapes futur :
 - Finaliser l'initialisation et la fin de partie pour garantir une expérience de jeu complète.
 - Envisager l'implémentation du système de négociation pour enrichir l'expérience.

Présentation technique

- Architecture :

- ☐ Les sous-systèmes
- ☐ Diagramme de classe

- Fonctionnement

- Difficultés techniques et solutions envisagées

Choix de conception

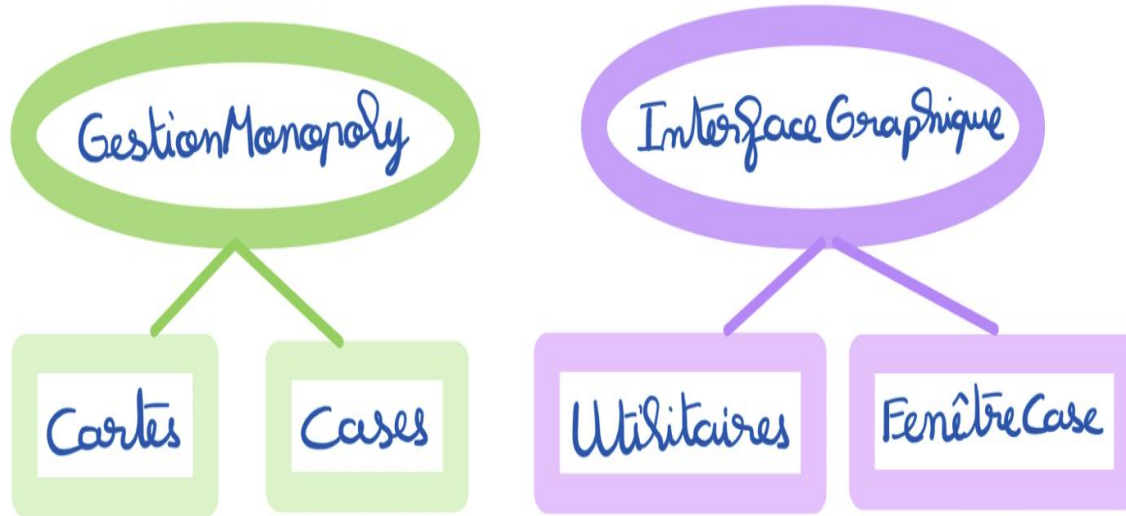


Figure 1 : Schéma des paquetages

On a découpé l'application en deux paquetages principaux

- ★ **GestionMonopoly**: gère le “back”, c'est-à-dire toutes les informations du jeu et leurs manipulations.
- ★ **InterfaceGraphique**: Le paquetage qui gère l'interface graphique.

Diagramme de classe

- ★ Plateau
- ★ VuePlateau
- ★ Case <<Abstract>>
- ★ Carte <<Abstract>>
- ★ PaireDes
- ★ JoueurMonopoly

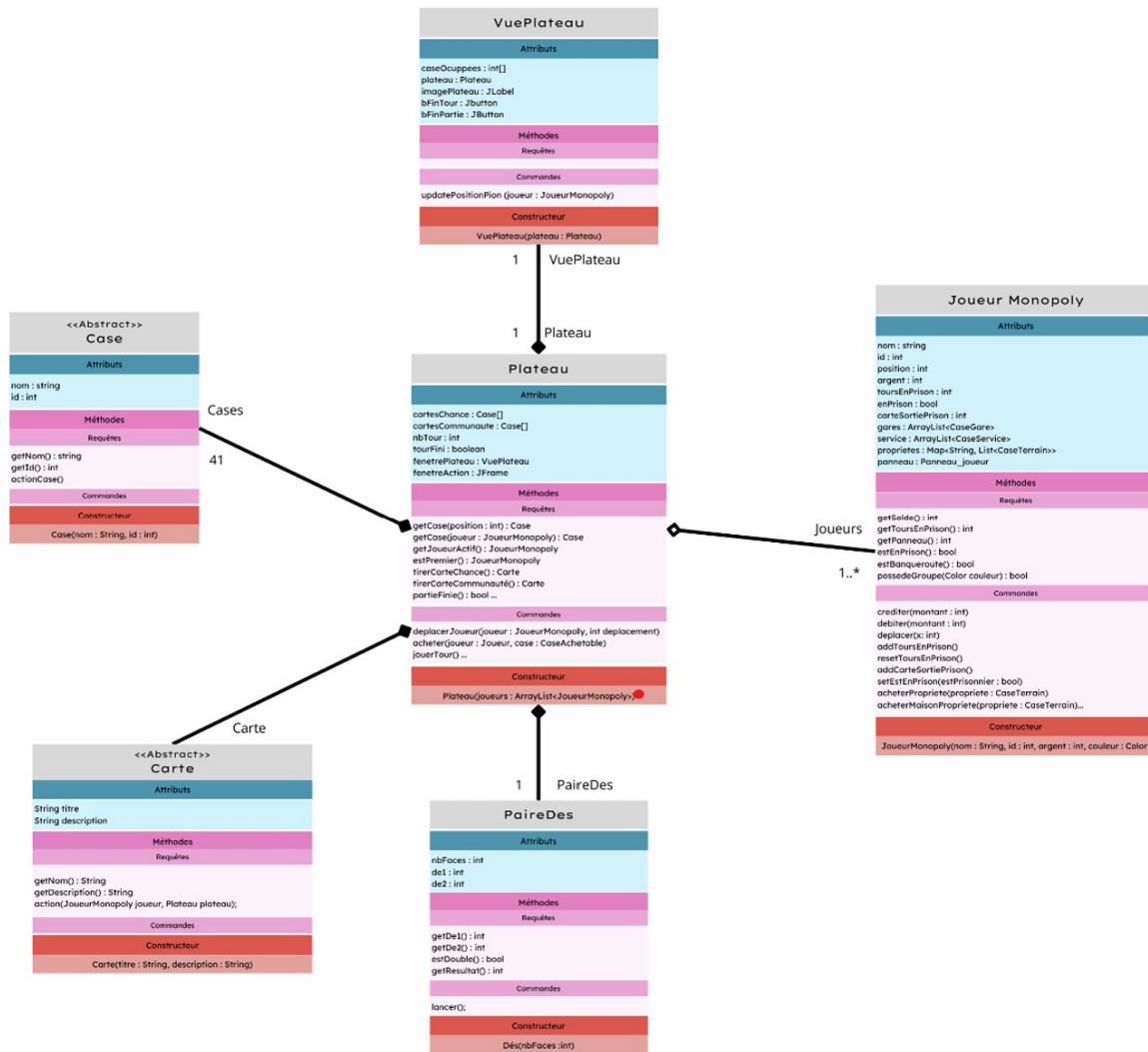


Diagramme Carte

Pour les cartes de
«Abstract» Carte, elles
sont séparées en plusieurs
types d'actions :

- ★ CarteArgent
- ★ CarteDeplacement
- ★ CarteSortirPrison

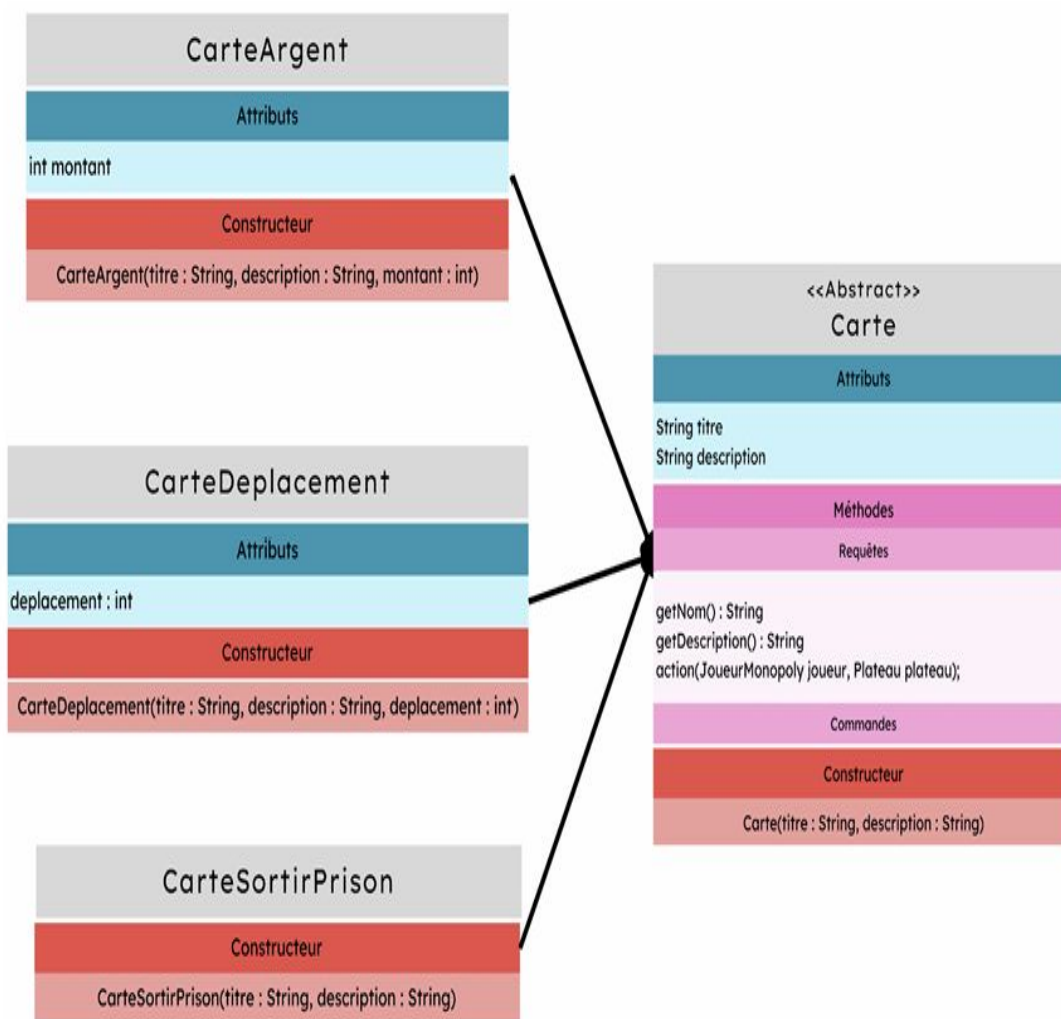
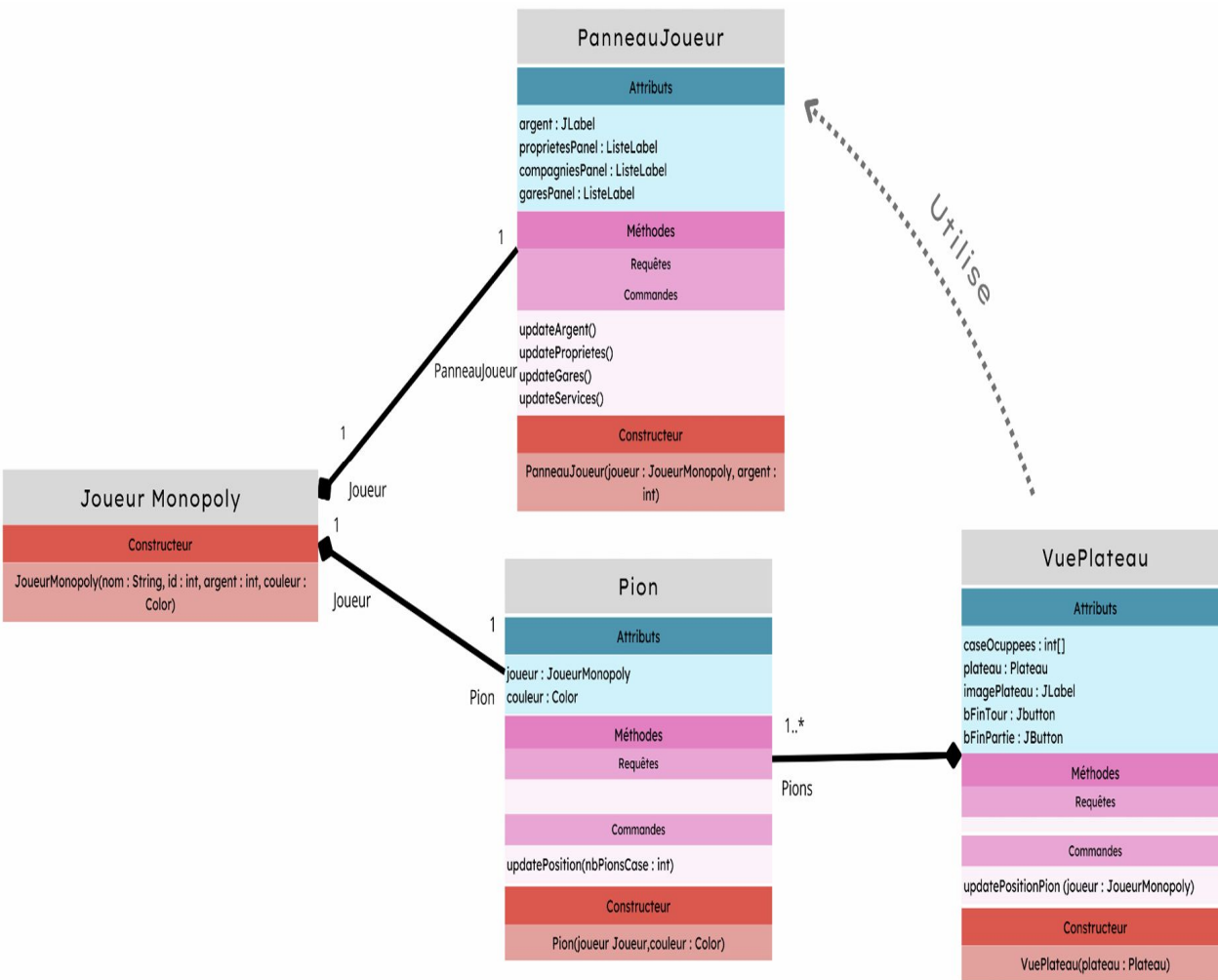


Diagramme UI principale



- ★ JoueurMonopoly
- ★ PanneauJoueur
- ★ Pion
- ★ VuePlateau

Fonctionnement

Gestion d'un tour (Classe Plateau)

- **Lancer les dés** avec le bouton de l'interface lors d'un tour.
- **Déplacer le joueur et lancer l'action de la case** sur laquelle il est tombé.
- **Attendre** que le joueur clique sur le bouton "***Finir le tour***" après l'action.
- Finir le tour et **passer au joueur** suivant.

D'autres classes existent en dehors de celle présentée :

Les classes dans le paquetage FenêtreCase.

Difficultés techniques et solutions envisagées

- **Plateau en image :**
 - Canva pour créer une image esthétique du plateau de jeu.
 - Adapter la taille de l'image à différents écrans.
 - **Solution :** Placer un système de positionnement flexible qui ajuste automatiquement l'image et par conséquent et repositionne les éléments.
- **Les fenêtres pop-up pour les cases :**
 - Ouvrir et fermer automatiquement les fenêtres et non pas simple réduction.
 - Interaction non suffisantes par les fenêtres de message swing.
 - **Solution :** Utiliser `fenêtreAction` au niveau du plateau, sert de fenêtre pop-up courante
- **Difficultés au niveau de conventions :**
 - Retard dû à la nécessité de reconnecter les cases.
 - **Solution :** Établissement de conventions claires.

Présentation de la gestion d'équipe

★ Méthode Agile :

- Utilisation de la méthode Scrum avec des sprints documentés sur GitHub.
- Positionnement sur des user stories spécifiques.

★ Application du Principe PDCA :

- **Plan** : Création d'user stories couvrant l'ensemble du projet.
- **Do** : Exécution des tâches sur trois sprints.
- **Check** : Vérification des résultats dans un espace "In Review" sur GitHub ou via Discord.
- **Act** : Ajustements après bilan de fin de sprint ou pendant si gros problème.

Répartition des tâches

Baptiste:

- Gestion des users stories et Epics et vérification des rendus des fonctionnalités.
- Gestion du dépôt GitHub, collisions, demandes de merge.
- Equipe Developpement

Hamza:

- Gestion des équipes
- Vérifier que les membres se positionne sur les différentes user stories
- Equipe Developpement

Assala:

- Mise en place d'un groupe Discord pour faciliter la communication et la gestion d'équipes.
- Equipe Developpement

Mohammed:

Equipe Developpement

Aymane:

Equipe Developpement

Clement:

Equipe Developpement

Equipe 3 TOB

idées_tob

doc-utiles

github

SALONS TEXTUELS

général

share_in_progress

SALONS VOCAUX

Général

doc-utiles

Asl1201 04/03/2024 15:32

Regles Monopoly

1d-monopoly-regle.pdf

45.54 KB

18 mars 2024

Atif 18/03/2024 14:51

https://docs.google.com/document/d/1v_7MJVAsWQQuQ1PXY85OZlbQ-NHDDdIVUrFLyo3d4NNI/edit?usp=sharing

15 avril 2024

BaptDes 15/04/2024 10:54

Voici le plateau fait par @Atif mis au propre pour le projet : (modifié)

Voici le lien du canva pour ceux qui veulent :

https://www.canva.com/design/DAGCd52gbdk/5NltiN8minPjMdd03M6gHQ/edit?utm_content=DAGCd52gbdk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Plateforme de communication

- idees_tob
- doc_utiles
- github
- general
- share_in_progress

21

Plateforme de gestion

<> Code Issues 3 Pull requests Actions Projects 1 Security Insights


Filters Labels 9 Milestones 0 [New issue](#)

☐ 3 Open ✓ 7 Closed Author Label Projects Milestones Assignee Sort

- ☐ **Fenetre Propriétés**
#24 opened 5 days ago by baptdes 1
- ☐ **Événements spéciaux**
#19 opened 2 weeks ago by MohammedNacere
- ☐ **Initialiser la partie**
#2 opened on Apr 9 by AtifHamzaN7 3 tasks


clement		2 days ago	19 0	#27
mohamed		4 days ago	26 5	#26
assala		2 weeks ago	26 0	
fenetre_carte_chances		2 weeks ago	70 4	
Reviews&Clean		2 weeks ago	34 0	#21

Filter by keyword or by field

 **Backlog** 6 Estimate: 0


...

This item hasn't been started

 **Ready** 0 Estimate: 0


...

This is ready to be picked up

 **In progress** 2 Estimate: 0


...

This is actively being worked on

 **In review** 1 Estimate: 0

...

This item is in review



















 **Done** 16 Estimate: 0

...

This has been completed


 **Gestion des données du jeu** 7 Estimate: 0

...

<div>+ Add item</div>	<div>+ Add item</div>	<div>+ Add item</div>	<div>+ Add item</div>	<div> <div>  Monopoly_Toulouse #7 </div> <div> Gestion des joueurs <div>   <div>Gestion des données du jeu</div> </div> </div> </div> <div> <div>  Monopoly_Toulouse #6 </div> <div> Gestion des propriétés et des maisons <div>   <div>Gestion des données du jeu</div> </div> </div> </div> <div> <div>  Monopoly_Toulouse #8 </div> <div> Les types de cartes <div>  <div>Gestion des données du jeu</div> </div> </div> </div> <div> <div>  Monopoly_Toulouse #9 </div> <div> Gestion du plateau <div>   <div>Gestion des données du jeu</div> </div> </div> </div> <div> <div>  Draft </div> <div> Les gares <div>  <div>Gestion des données du jeu</div> </div> </div> </div> <div> <div>  Draft </div> <div> Les compagnies d'eau et d'électricités <div>  <div>Gestion des données du jeu</div> </div> </div> </div> <div> <div>  Draft </div> <div> Cases événements <div>   <div>Gestion des données du jeu</div> </div> </div> </div> <div> <div>+ Add item</div> </div>
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	--

Interface graphique 12 Estimate: 0 ...				
<div><div><div>Draft</div><div>Écran de fin de partie ou d'abandon</div><div>S Interface graphique</div></div><div><div>Draft</div><div>Écran de démarrage</div><div>L Interface graphique</div></div><div><div>Draft</div><div>Fenêtre de ventes de propriétés</div><div>L Interface graphique</div></div></div>		<div><div><div>Draft</div><div>Fenetre carte communauté et carte chance</div><div>M Interface graphique</div></div></div>	<div><div><div>Draft</div><div>Fenetre cases simples</div><div>M Interface graphique</div></div></div>	<div><div><div><div>Draft</div><div>Création de l'image du plateau</div><div>P0 S Interface graphique</div></div><div><div>Monopoly_Toulouse #1</div><div>ATH plateau</div><div>P0 M Interface graphique</div></div><div><div>Monopoly_Toulouse #5</div><div>Déplacement des pions</div><div>P0 M Interface graphique</div></div><div><div>Draft</div><div>Fenetre messages simples</div><div>S Interface graphique</div></div><div><div>Draft</div><div>Fenetre achat propriété</div><div>L Interface graphique</div></div><div><div>Draft</div><div>Fenetre Case Prison</div><div>L Interface graphique</div></div><div><div>Draft</div><div>Fenetre achat Service et Gares</div><div>M Interface graphique</div></div></div><div>24</div></div>
+ Add item	+ Add item	+ Add item	+ Add item	+ Add item

<div><div>Deroule du jeu</div><div>3</div><div>Estimate: 0</div><div>...</div></div> <div><div><div></div><div>+ Add item</div></div></div>	<div><div><div></div><div>+ Add item</div></div></div>	<div><div><div>Monopoly_Toulouse #2</div><div>Initialiser la partie</div><div>P2XS</div><div>Deroulé du jeu</div></div><div><div><div></div><div>+ Add item</div></div></div></div>	<div><div><div></div><div>+ Add item</div></div></div>	<div><div><div>Monopoly_Toulouse #23</div><div>Gestion d'une partie</div><div>L</div><div>Deroulé du jeu</div></div><div><div><div>Draft</div><div>Dés</div><div>S</div><div>Deroulé du jeu</div></div><div><div><div></div><div>+ Add item</div></div></div></div></div>
<div><div>▼</div><div>Système de négociation</div><div>3</div><div>Estimate: 0</div><div>...</div></div>				
<div><div><div>Draft</div><div>Tableau de bord des joueurs</div><div>Système de négociation</div></div><div><div><div>Draft</div><div>Espace de communication</div><div>Système de négociation</div></div><div><div><div>Draft</div><div>Echange de Propriétés/Argent</div><div>Système de négociation</div></div><div><div><div></div><div>+ Add item</div></div></div></div></div></div>	<div><div><div></div><div>+ Add item</div></div></div>	<div><div><div></div><div>+ Add item</div></div></div>	<div><div><div></div><div>+ Add item</div></div></div>	<div><div><div></div><div>+ Add item</div></div></div>

Projet Long TOB

All iterations

Curent Iteration

Prioritized backlog

Roadmap

In review

My items

New view

Filter by keyword or by field

March 2024

April 2024

Markers

Sort

Date fields

Month

Today

1

Création de l'image du plateau

2

ATH plateau #1

3

Déplacement des pions #5

4

Fenetre messages simples

5

Fenetre achat propriété

6

Fenetre Case Prison

7

Fenetre achat Service et Gares

8

Fenetre carte communauté et carte chance

9

Ecran de fin de partie ou d'abandon

+

10

Ecran de démarrage

11

Fenêtre de ventes de propriétés

+

12

Fenetre cases simples

+

13

Tableau de bord des joueurs

+

14

Espace de communication

+

15

Echange de Propriétés/Argent

+

16

Initialiser la partie #2

17

Gestion d'une partie #23

18

Gestion des joueurs #7

19

Gestion des propriétés et des maisons #6

20

Les types de cartes #8

21

Gestion du plateau #9

22

Les gares

23

Les compagnies d'eau et d'électricités

24

Cases évènements

25

Dés

+

Add item

Création de l'image du plateau

ATH plateau #1

Déplacement des pions #5

Gestion des joueurs #7

Gestion des propriétés et des maisons #6

Les gares

Les types de cartes #8

Gestion du plateau #9

Les compagnies d'eau et d'électricités

Cases évènements

Dés

26

Explorateur de fichiers

Merci !

