

Auteur : NACERE Mohammed

Rapport Individuel 2 sur le Développement du Jeu de Monopoly :

Introduction

Ce rapport décrit mes contributions récentes au développement d'une version numérique du jeu de plateau Monopoly, spécifiquement axées sur l'amélioration de la gestion des événements spéciaux du jeu.

1. Développement de la Gestion des Événements Spéciaux

1.1 Conception et Implémentation de la Classe `GestionEvenementsMonopoly`

La classe `GestionEvenementsMonopoly` a été conçue pour encapsuler les règles de gestion des mouvements des joueurs sur le plateau, en respectant les événements spéciaux comme les doubles lancés, le passage par la case départ, l'envoi en prison, et d'autres règles spécifiques au Monopoly.

- **Gestion des Doubles:** Le système vérifie si le joueur lance des doubles et lui permet de rejouer, sauf s'il fait trois doubles consécutifs, auquel cas il est envoyé en prison.
- **Réception de l'Argent au Passage du Départ:** Le joueur reçoit une somme d'argent prédéfinie chaque fois qu'il passe par la case départ, avec une mise à jour correcte de son solde.
- **Envoi Direct en Prison:** Si un joueur atterrit sur la case "Aller en prison", il est immédiatement envoyé à la position de la prison sans collecter l'argent pour le passage sur la case départ.
- **Gestion des Taxes et Impôts:** Les interactions avec les cases d'impôts déduisent la somme appropriée du solde du joueur, avec une option pour gérer l'insolvabilité.

1.2 Intégration avec les Composants Existantes

Cette nouvelle classe interagit étroitement avec les classes existantes comme `Plateau`, `Des`, et `JoueurMonopoly`, assurant que les mouvements et les transactions financières sont traités de manière cohérente avec le reste du système de jeu.