



Groupe n°3

1. Introduction et sujet

Ce projet nommé “*Monopoly Toulouse*” propose une réinterprétation du jeu classique, intégrant les rues et les sites emblématiques de la ville de Toulouse. Cette version offre une nouvelle perspective sur la “ville rose”, invitant les joueurs à acquérir et à négocier des propriétés familières.

Les membres de l'équipe se sont réparti les tâches pour englober les différents aspects du projet, de la structure du jeu jusqu'à l'interface utilisateur. Ce rapport actuel résume les progrès accomplis au cours des différentes itérations du projet.

2. Fonctionnalités

Sur cette première itération, on s'est concentré les fonctionnalités et règles de base du Monopoly :

Le Plateau de jeu

1. **User Story 1** : En tant que joueur, je veux voir un plateau de jeu représentant les rues et quartiers emblématiques de Toulouse. (Baptiste et Hamza **fait**)
2. **User Story 2** : En tant que joueur, je veux voir toutes les informations du jeu afin de pouvoir élaborer une stratégie. (Baptiste pour affichage **fait** et Mohamed pour gestion des données du jeu **en cours**)
3. **User Story 3** : En tant que joueur, je veux pouvoir déplacer mon pion sur le plateau en fonction des dés lancés. (Baptiste **fait**)

Cartes Chance et Caisse de Communauté

1. **User Story 1** : En tant que joueur, je veux pouvoir être récompensé ou pénalisé en fonction des cartes Chance et Caisse de Communauté que je pioche. (Hamza **en cours**)

Propriétés, gares et compagnies

1. **User Story 1** : En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir acheter des gares du jeu Monopoly afin de faire valoir un loyer à mes adversaires. (Assala **en cours**)
2. **User Story 2** : En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir acheter des propriétés et construire des maisons afin d'augmenter mes revenus avec les loyers de mes propriétés (Hamza **en cours**)
2. **User Story 3** : En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir acheter des compagnies d'eau et d'électricité du jeu Monopoly afin d'augmenter mes revenus avec les "taxes" de ces compagnies. (**NON COMMENCE**)

3. Diagramme de classe

En cours de création...

4. Organisation de l'équipe

Pour la gestion, il y a eu deux principaux acteurs : Baptiste (qu'on assimile au product owner) et Hamza (qu'on assimile au scrum master) :

- Baptiste a géré l'outil de gestion avec les différentes user stories et Epics et vérifier les rendus des fonctionnalités. Il a également géré le dépôt GitHub, les problèmes de collisions, les demandes de merges...
- Hamza a géré l'équipe en demandant aux membres de se positionner sur les différentes user stories.

Assala et Mohamed étaient principalement l'équipe de développement, mais ils aidaient aussi à la conception des user stories et epics.