

NOM : NACERE
PRENOM : MOHAMMED

Rapport Individuel sur le Développement du Jeu de Monopoly

Projet : Développement d'un Jeu de Monopoly en Java

Introduction

Ce rapport résume les contributions individuelles au développement d'une version numérique du jeu de plateau Monopoly. L'objectif était de créer un plateau de jeu interactif avec des fonctionnalités complètes et de simuler les cartes de chance via des interfaces utilisateur graphiques.

1 Conception et Modélisation du Plateau

La conception du plateau a commencé par l'élaboration d'un modèle de données conforme aux règles du Monopoly traditionnel. J'ai utilisé un diagramme UML pour planifier la structure des classes, y compris les terrains, les gares, les cases de chance et de communauté, ainsi que les taxes et les emplacements spéciaux comme la prison.

1.1 Implémentation du Plateau

J'ai implémenté une classe Plateau pour gérer un ensemble de cases, représenté par une liste de Case. Chaque case a été instanciée avec des attributs spécifiques, y compris le nom, le prix d'achat et l'identifiant unique.

2 Création des Cases

Les cases du plateau ont été générées en respectant l'ordre et les caractéristiques du Monopoly classique. Chaque type de case a été codé pour refléter ses règles particulières.

3 Gestion des Cartes de Chance

J'ai commencé l'implémentation d'une classe FenetreCarteChance afin que l'utilisateur puisse prendre des cartes de chances.