

PROJET INFORMATIQUE 4

Monopoly

Marie ROCHIER	N°21955449
Julia TAN	N°21959968
Aurélie FOUQUET	N°21983830
Miguel CUNHA TEIXEIRA	N°21950500

Projet réalisé sous l'encadrement de Edwin Hamel-De le Court.
Responsable de l'unité d'enseignement PI4 : Aldric Degorre.

2020-2021

Table des matières

1	Organisation hebdomadaire	2
1.1	Semaine 1 : 05/02 - 12/02	2
1.2	Semaine 2 : 12/02 - 19/02	2
1.3	Semaine 3-4 : 19/02 - 05/03	3
2	Représentation graphique du modèle des classes	4
3	Projet d'améliorations	5

Chapitre 1

Organisation hebdomadaire

1.1 Semaine 1 : 05/02 - 12/02

Objectifs :

Affichage sur la console d'un plateau de jeu.

Fonction(s) de déplacement de pions (indépendant du lancement de dés).

Fonction(s) de gestion d'un tour de jeu (début et fin).

Fonction(s) de lancement des dés.

Répartition du travail :

Aurélié : Gestion des déplacements.

Miguel : Affichage console.

Julia : Gestion d'un tour de jeu, plan de route, UML.

Marie : Lancement de dés, plan de route, UML.

Issues ouvertes :

#1, #2, #3, #4.

Autre :

UML : Ajouter liaison de Propriétés à Cases.

1.2 Semaine 2 : 12/02 - 19/02

Objectifs :

Gestion de l'achat/vente de propriétés.

Liaison du code de déplacement/lancement de dés.

Répartition :

Aurélié : Liaison du code de déplacement/lancement de dés, initialisation du plateau (noms de rue, prix ...), JavaFX.

Miguel : Affichage du noms des propriétés, de leur prix et leur propriétaire, fonctions auxiliaires.

Julia : Gestion de l'achat/vente de propriétés, réadapter debutTour() et finTour(), UML.

Marie : Gestion de l'achat/vente de propriétés, UML, JavaFX.

Issues ouvertes :

#5

Problèmes connus dans l'implémentation actuelle :

Lecture du fichier cases.csv

Autres :

Commencer à regarder pour Gradle/Maven et JavaFX.

Liens consultés :

<https://dzone.com/articles/gradle-vs-maven>

<https://gradle.org/maven-vs-gradle/>

1.3 Semaine 3-4 : 19/02 - 05/03

Objectifs :

Gestion des loyers.

Système de victoire/défaite/faillite.

Interface graphique : Plateau, déplacement (?).

Réorganisation du code.

Bouton 'Fin de tour'.

Paramètres du nombre de joueurs.

Case 'Départ' fonctionnelle.

Migration vers Gradle.

Liste des tâches et répartition :

Aurélié : Migration vers Gradle, système de victoire/défaite/faillite.

Miguel : Gestion des loyers, paramètres du nombre de joueurs.

Julia : Interface graphique (+ bouton Fin de tour), case 'Départ' fonctionnelle, UML.

Marie : Interface graphique (+ bouton Fin de tour), réorganisation du code, UML.

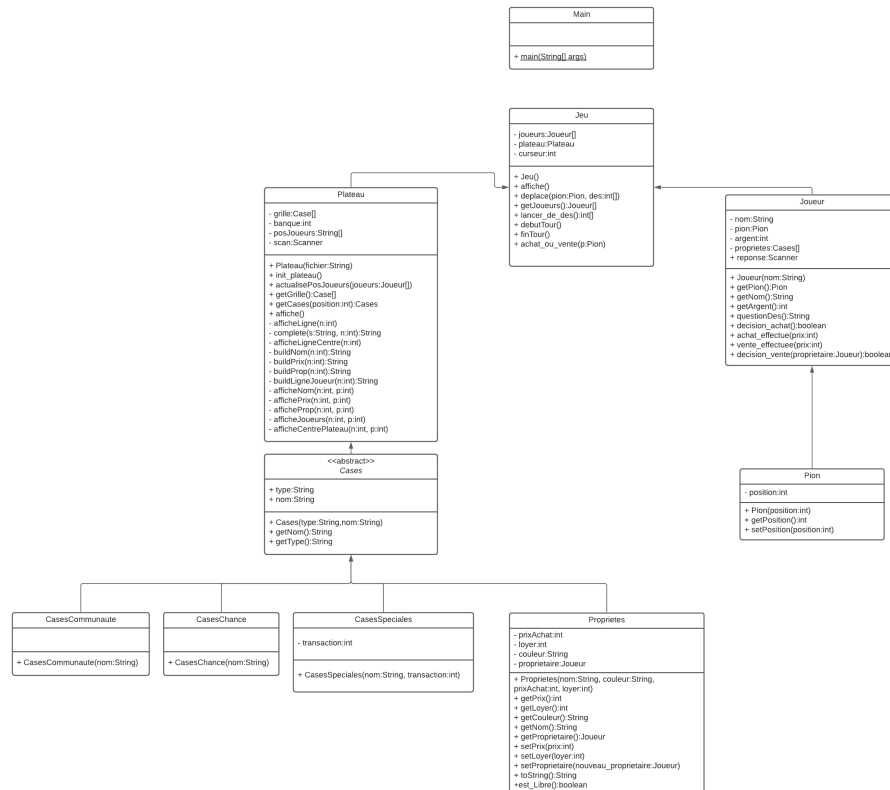
Issues ouvertes :

Issues fermées:

Problèmes connus dans l'implémentation actuelle :

Chapitre 2

Représentation graphique du modèle des classes



Chapitre 3

Projet d'améliorations

Améliorations des maisons/hôtels

Prison

Cartes "Chance" et "Communauté"

Système d'emprunt

Case "Propriété Spéciale" : Gares, Electricité, Eau.

Système de dette