

## PROJET INFORMATIQUE 4

---

# Monopoly

---

Marie ROCHIER	N°21955449
Julia TAN	N°21959968
Aurélie FOUQUET	N°21983830
José 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

<b>1</b>	<b>Organisation hebdomadaire</b>	<b>2</b>
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
1.4	Semaine 5 : 05/03 - 12/03 . . . . .	4
1.5	Semaine 6 : 12/03 - 19/03 . . . . .	4
1.6	Semaine 7 : 19/03 - 26/03 . . . . .	4
1.7	Semaine 8 : 26/03 - 02/04 . . . . .	5
1.8	Semaine 9 : 02/04 - 09/04 . . . . .	5
1.9	Semaine 10 : 09/04 - 16/04 . . . . .	6
1.10	Semaine 11-12 : 16/04 - 30/04 . . . . .	7
1.11	Semaine 13 : 30/04 - 7/04 . . . . .	8
<b>2</b>	<b>Représentation graphique du modèle des classes</b>	<b>9</b>
<b>3</b>	<b>Projet d'améliorations</b>	<b>10</b>

# Chapitre 1

## Organisation hebdomadaire

### 1.1 Semaine 1 : 05/02 - 12/02

**Objectifs:**

*Affichage:* Plateau de jeu sur la console.

*Système:*

Déplacement des pions (indépendant du lancement de dés),

Gestion d'un tour de jeu (début et fin),

Lancement des dés.

**Répartition du travail:**

*Aurélien:* Déplacement des pions.

*Miguel:* Affichage.

*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.

### 1.2 Semaine 2 : 12/02 - 19/02

**Objectifs:**

*Système:*

Achat/vente de propriétés,

Liaison du code de déplacement/lancement de dés.

**Répartition du travail:**

*Aurélien:* 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, fonc-

tions auxiliaires.

*Julia*: Achat/vente de propriétés, réadapter debutTour() et finTour(), UML.

*Marie*: Achat/vente de propriétés, UML, JavaFX.

**Issues ouvertes:**

#5.

**Problèmes connus dans l'implémentation actuelle:**

Lecture du fichier cases.csv.

**Autres:**

Liens consultés pour Gradle/Maven et JavaFX :

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

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

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

**Objectifs:**

*Système:*

Gestion des loyers,

Système de victoire/défaite/faillite,

Gestion de fin de tour,

Paramètres du nombre de joueurs.

Case 'Départ' fonctionnelle.

*Interface graphique:*

Plateau de jeu,

Déplacement,

Bouton 'Fin de tour'.

Migration vers Gradle.

Réorganisation du code.

**Répartition du travail:**

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

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

*Julia*: Interface graphique, case 'Départ' fonctionnelle.

*Marie*: Interface graphique, réorganisation du code.

**Issues ouvertes:**

#6,#7,#8.

**Problèmes connus dans l'implémentation actuelle:**

Interface graphique basique à finir.

## 1.4 Semaine 5 : 05/03 - 12/03

### Objectifs:

*Interface graphique:*

Implémentation de l'achat/vente,

Argent des joueurs,

Familles des propriétés,

Affichage des propriétés possédées par un joueur,

Affichage du prix des propriétés,

Système de victoire/défaite/faillite,

Paramètres du nombre de joueurs.

*Améliorations:*

Prison,

Cartes communauté,

Cartes chance.

### Répartition du travail:

*Aurélié:* Système de prison, impôts et taxes.

*Miguel:* Paramètres du nombre de joueurs.

*Julia:* Interface graphique, bouton Vente.

*Marie:* Interface graphique, bouton Achat.

### Issues fermées:

#1, #2.

## 1.5 Semaine 6 : 12/03 - 19/03

### Objectifs:

*Interface graphique:*

Loyer.

*Améliorations:*

Cases spéciales.

### Répartition du travail:

*Aurélié:* Cartes chances et communautés.

*Miguel:* Réseau.

*Julia:* Idées d'améliorations supplémentaires.

*Marie:* Loyer (IG).

## 1.6 Semaine 7 : 19/03 - 26/03

### Objectifs:

*Interface graphique:*

Loyer.  
*Améliorations:*  
Cases spéciales.  
*Réseau:*  
Problèmes de réseau.

**Répartition du travail:**

*Aurélie:* Cartes et cases chances et communautés dans la partie textuelle, merge de la branche option et interfaceII.  
*Miguel:* Correction de bugs dans le réseau.  
*Julia:* Système de victoire/défaite (IG).  
*Marie:* Loyer (IG), merge de la branche option et interfaceII.

**Issues ouvertes:**

#9.

**Issues fermées:**

#3, #8.

## 1.7 Semaine 8 : 26/03 - 02/04

**Objectifs:**

*Interface graphique:*  
Cases et cartes chances/communauté,  
Prison,  
Taxes et impôts,  
Système de revente en cas de faillite.

**Répartition du travail:**

*Aurélie:* Cartes chances et communautés (IG).  
*Miguel:* Robot (IG).  
*Julia:* Système de revente (IG).  
*Marie:* Taxes, impôts, prison (IG).

**Problèmes connus dans l'implémentation actuelle:**

Problèmes avec les taxes et impôts qui ne déclenchent pas la vente de propriétés.

## 1.8 Semaine 9 : 02/04 - 09/04

**Objectifs:**

*Interface graphique:*  
Correction de bugs.  
*Améliorations:*

Système de défis,  
Carte Libéré de prison.

*Réseau:*  
Avancement.

**Répartition du travail:**

*Aurélie:* Correction de bugs (revente de biens).

*Miguel:* Réseau.

*Julia:* Carte Libéré de prison.

*Marie:* Système de défis.

**Issues ouvertes:**

#10, #11.

**Problèmes connus dans l'implémentation actuelle:**

Problème avec le système de faillite qui ne se déclenche pas toujours.

## 1.9 Semaine 10 : 09/04 - 16/04

**Objectifs:**

*Interface graphique:*

Correction de bugs,  
Refonte de l'interface graphique,  
Historique des actions.

*Améliorations:*

Carte Libéré de prison.

*Robots:*

Prise en charge des défis.

*Réseau:*

Implémentation de la revente de bien en cas de faillite,  
correction de bugs.

**Répartition du travail:**

*Aurélie:* Prise en charge des défis (robots), merge request majeure.

*Miguel:* Implémentation de la revente de bien en cas de faillite (réseau), correction de bugs (réseau).

*Julia:* Carte Libéré de prison.

*Marie:* Historique des actions, refonte de l'interface graphique, correction de bugs.

**Issues ouvertes:**

#12, #13.

**Issues fermées:**

#4, #5 #6 #9.

### **Problèmes connus dans l'implémentation actuelle:**

Problème avec le système de faillite qui ne se déclenche pas toujours.

## **1.10 Semaine 11-12 : 16/04 - 30/04**

### **Objectifs:**

*Interface graphique:*

Historique,  
Tchat (partagé avec le réseau),  
Page d'accueil,  
Ecran de victoire,  
Règles du jeu,  
Refonte de l'interface graphique.

*Améliorations:* Maisons/hotels.

*Réseau:*

Fusionner le code et le client, Défis, Maisons/hotels, Carte Libéré de prison,  
Pseudos différents, Déconnexion.

*Bugs:*

Faillite qui ne se déclenche pas toujours,  
NullPointerException avec un loyer,  
Formulaire de choix.

*Système:*

Modifier les loyers.

### **Répartition du travail:**

*Aurélié:* Système de maisons/hotels, corrections de bugs.

*Miguel:* Fusionner le code et le client, défis, maisons/hotels, tchat, carte Libéré de prison, déconnexion.

*Julia:* Fusionner le code et le client, implémenter les défis, maisons/hotels, tchat, revente carte Libéré de prison, déconnexion, écran de victoire, règles du jeu, accueil.

*Marie:* Historique, tchat, refonte de l'interface graphique.

### **Issues ouvertes:**

#17, #19, #20, #24, #25, #26, #27, #28, #30, #31, #32, #33.

### **Issues fermées:**

#7, #10, #14, #15, #16, #17, #18, #19, #20, #21, #22, #23, #24, #26, #27, #28, #29, #30, #31, #33, #34, #35.

### **Problèmes connus dans l'implémentation actuelle:**

Bugs: Faillite qui ne se déclenche pas toujours.



## 1.11 Semaine 13 : 30/04 - 7/04

### **<sup>11</sup> Objectifs:**

*Améliorations:* Historique (maisons/hotels).

*Réseau:*

Problème d'accents lors de l'envoi de message dans le tchat,

Maisons/hotels. *Bugs:*

Faillite qui ne se déclenche pas toujours.

*Système:*

Modifier les loyers.

*Soutenance:*

Nettoyage des branches,

Rédaction du readme,

Rédaction du script de compilation,

UML.

### **Répartition du travail:**

*Aurélie:* Script de compilation, bons loyers.

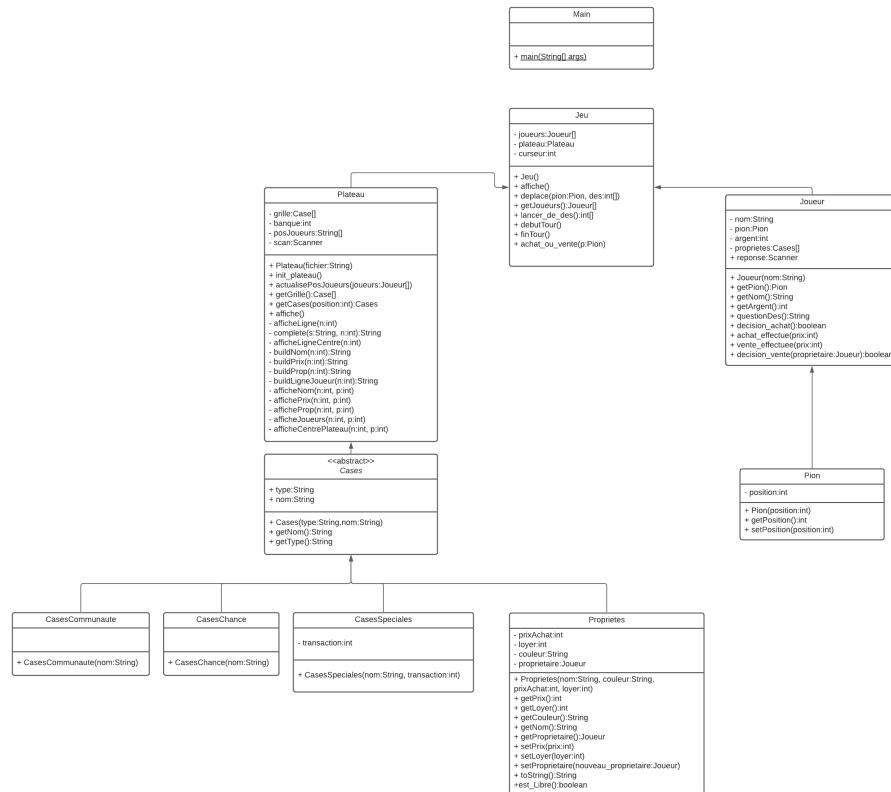
*Miguel:* Script de compilation, maisons/hotels (réseau), accents dans le tchat.

*Julia:* Faillite qui ne se déclenche pas toujours (bugs), UML, Readme.

*Marie:* Historique, UML, Readme.

## 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