






# Qualité logicielle

## Itération 1

### Données du jeu

- Plateau : Cases indexées
- Pions
  - Bateau, Dé à coudre, Chien, Chapeau, Chaussure
  -  |  |  |  | 
- 2 dés

### Règle

Les joueurs sont positionnés à la case départ (case 0).

A chaque tour, le joueur lance les dés et déplace son pion.

Le premier à faire 3 tours de plateau gagne.

### Scénario

Nombre de tour peut être choisi avant le début de la partie.

Les joueurs se déplacent tour à tour.

La partie s'arrête lorsque le premier joueur a effectué le nombre de tour défini.

### Interface

CLI

---

## Itération 2

### Données du jeu

- Argent : 1, 5, 10, 20, 50, 100, 500

- Plateau : Ajout des noms de rue, groupe de couleurs et tarifs d'achats par cases
  - Marron, bleu ciel, magenta, orange, rouge, jaune, vert, bleu

## Règle

A chaque début de partie un montant fixé à 1500\$ répartis de la façon suivante :

- 5 \* 1\$
- 1 \* 5\$
- 2 \* 10\$
- 1 \* 20\$
- 1 \* 50\$
- 4 \* 100\$
- 2 \* 500\$

Le joueur peut acheter des propriétés après avoir fait un tour de plateau.

La partie s'arrête lorsque toutes les propriétés sont vendus.

---

## Itération 3

### Données du jeu

- Plateau : Type de cases : Propriété, gares, companies, chance, communauté
- Cartes : Chance & Communauté

## Règle

Les cartes chances et communautés peuvent être tirés par les joueurs qui sont tombés sur une des cases prévus à cette effet sur le plateau.

---

# Itération 4

## Données du jeu

- Propriété : Système de loyer en fonction de la valeur du terrain.