








Qualité logicielle

Itération 1

Données du jeu

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

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 (tour de plateau) 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 propriétés
 - Couleurs : marron, bleu ciel, magenta, orange, rouge, jaune, vert, bleu
 - Ajout des prix aux propriétés

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

- Loyer des propriétés
- Ajout des maisons et hôtels dans les propriété

Règle

Les joueurs peuvent acheter des maisons et des hôtels pour augmenter le loyer des propriétés.
