

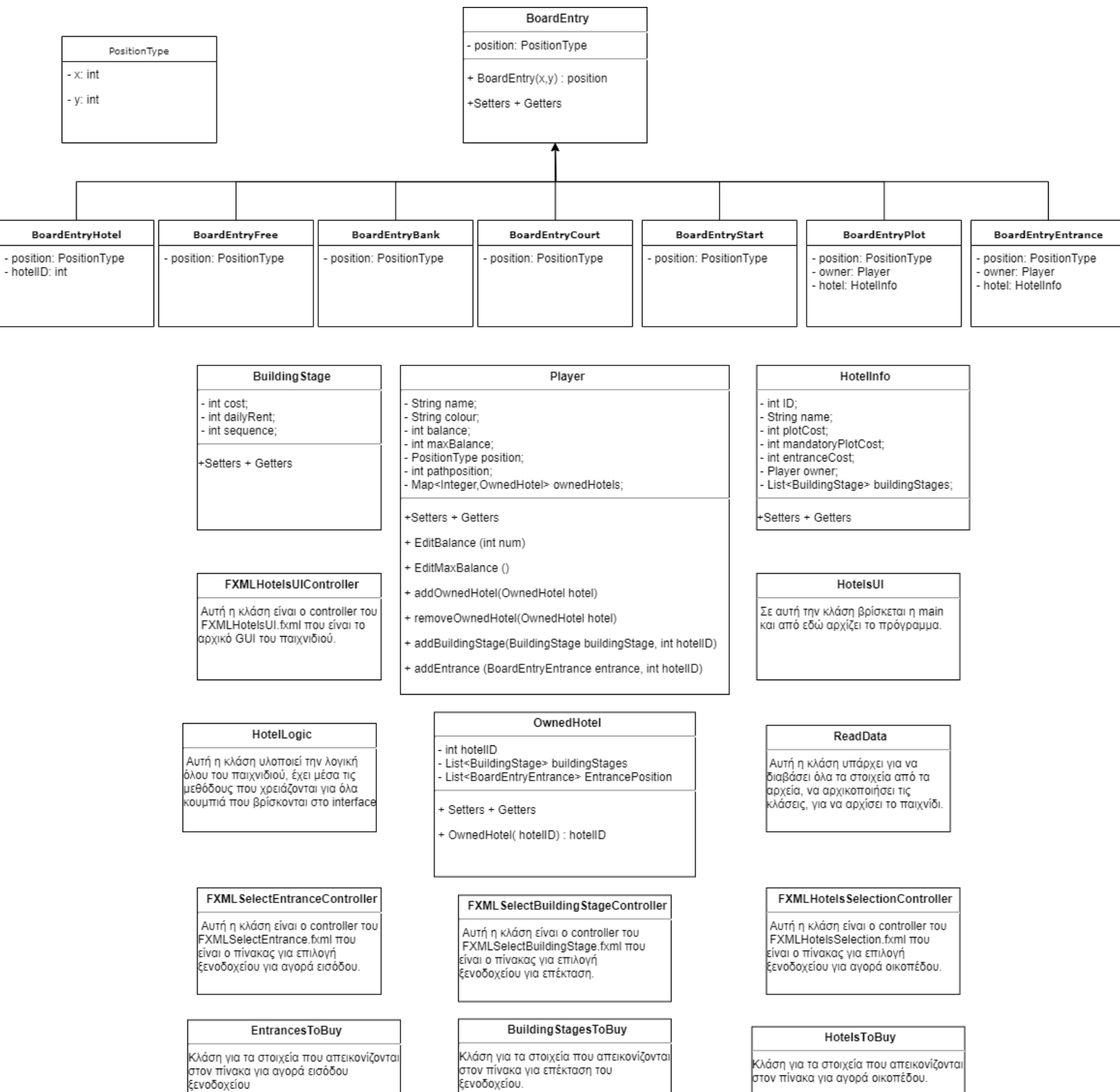


Ειρήνη Παπαδοπούλου
03115703

Αναφορά τελικής εργασίας στο μάθημα Τεχνολογία Πολυμέσων

Για την υλοποίηση της εργασίας χρησιμοποίησα το περιβάλλον του Netbeans IDE 8.2 με χρήση της JavaFX και του JavaFX Scene Builder για το σχεδιασμό του interface.

Το project αποτελείται από 23 κλάσεις, ο σχεδιασμός της υλοποίησης φαίνεται καλύτερα στο παρακάτω διάγραμμα:





Ειρήνη Παπαδοπούλου
03115703

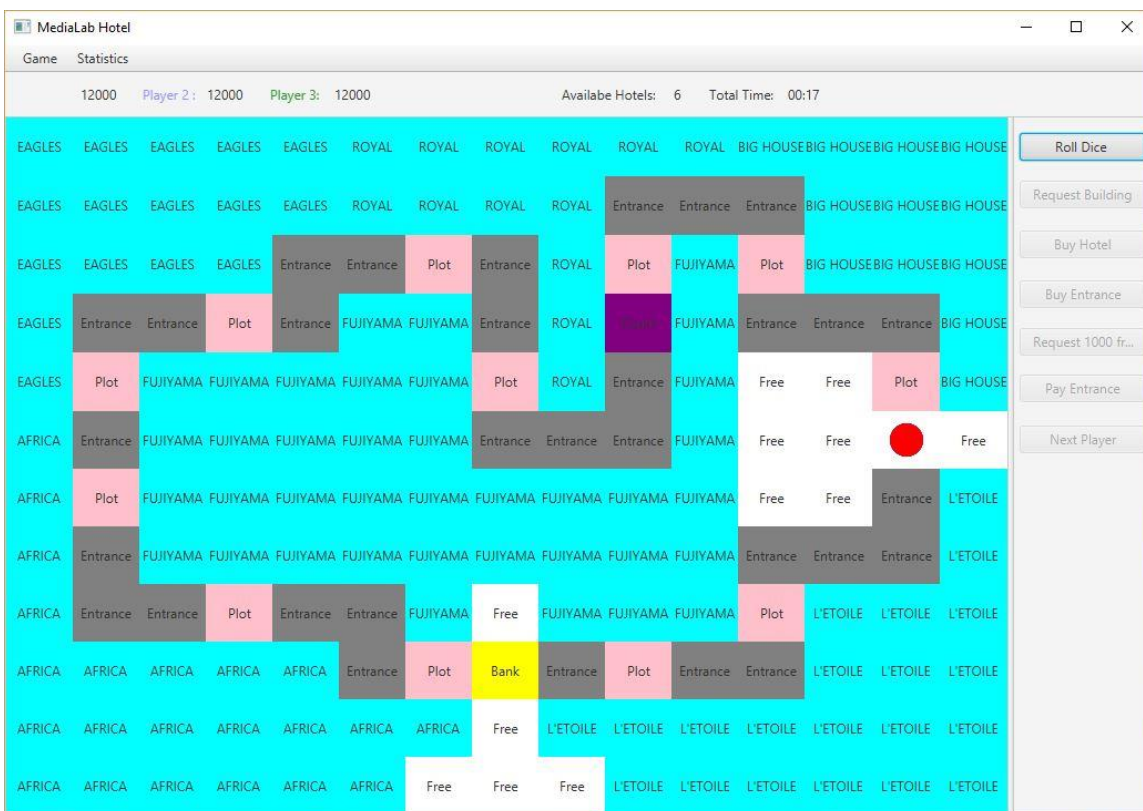
Όπως φαίνεται και στο διάγραμμα κάθε τετράγωνο του ταμπλό, κληρονομεί από την κλάση BoardEntry η οποία κρατά την θέση (x,y συντεταγμένες) χρησιμοποιώντας το PositionType πεδίο position. Αυτό έγινε για τον διαχωρισμό των τετραγώνων στο ταμπλό και έτσι ώστε να είναι πιο εύκολη η υλοποίηση του παιχνιδιού.

Παραδοχές

- Τα available hotels μειώνονται κατά 1 μόνο όταν κάποιος έχει κτίσει την βάση του ξενοδοχείου, διαφορετικά αν απλά αγόρασε το οικόπεδο το ξενοδοχείο συνεχίζει να είναι available.
- Όταν κάποιος παίκτης γίνει bankrupt προσπαθώντας να αγοράσει ένα ξενοδοχείο για το οποίο δεν έχει αρκετά χρήματα, το ξενοδοχείο δεν πάει στην τράπεζα αλλά είναι διαθέσιμο για αγορά από τους άλλους παίκτες.
- Όταν περνά από την τράπεζα και όταν περνά από το court κάποιος παίκτης έχει δικαίωμα μόνο σε αυτό το γύρο να ζητήσει χρήματα και να αγοράσει είσοδο αντίστοιχα. Αν πατήσει next player αυτό το δικαίωμα χάνεται.
- Ο έλεγχος για το επόμενο βήμα έγινε με τη σειρά: δεξιά, κάτω, αριστερά, πάνω. Άρα σε περίπτωση που έχουμε ταμπλό με το start στο κάτω η στο αριστερό μέρος του ταμπλό τότε η κίνηση του παιχνιδιού θα γίνεται αντίστροφα.

Μερικά screenshots από το παιχνίδι:

Αρχή του παιχνιδιού:





Ειρήνη Παπαδοπούλου
03115703

Ο πράσινος παίκτης (Player 3) αγοράζει το FUJIYAMA με 1000MLS



Ο κόκκινος παίκτης νίκησε:

