

Structure des composants :

'Jeu' Component : Ce composant englobe l'ensemble du jeu et contient la logique principale du jeu, telle que la gestion du tour des joueurs, le suivi des propriétés achetées, etc.

'Plateau' Component : Représente le plateau de jeu. Il pourrait avoir une grille de cases qui représente chaque propriété sur le Monopoly. Chaque case pourrait être un composant Property.

'Propriété' Component : Représente une propriété individuelle sur le plateau. Il pourrait afficher des informations telles que le nom de la propriété, le coût d'achat, le loyer, etc. En fonction de l'état, cela pourrait également afficher si la propriété est à vendre, appartient à un joueur, etc.

'Joueur' Component : Représente un joueur dans le jeu. Il pourrait afficher le jeton du joueur sur la case actuelle, le solde du joueur, les propriétés qu'il possède, etc.

'Dé' Component : Gère le lancer de dés. Cela pourrait être un composant interactif qui simule le lancer de dés, et la valeur obtenue pourrait être utilisée pour déplacer le joueur sur le plateau.

'HUD' (Heads-Up Display) Component : Affiche des informations telles que le tour actuel, le solde du joueur, etc.

'Modal' Component : Un composant modal qui peut être utilisé pour afficher des informations contextuelles, par exemple, lorsqu'un joueur atterrit sur une propriété, achète une propriété, etc.

'Banque' Component : Gère la banque du jeu, y compris la distribution d'argent, le suivi des transactions, etc.

'ListeJoueur' Component : Affiche la liste des joueurs actuels, leurs propriétés et leur solde.

'FinDeJeu' Component : Affiche les résultats et options lorsque le jeu est terminé.

'Options' Component : Permet aux joueurs de régler certaines options de jeu, comme le nombre de joueurs, les règles spéciales, etc.