

## **CAHIER DES CHARGE**

L'idée est de faire un jeu Monopoly like édition : ordinateur (mangeur de carte graphique). Il auras pour nom Monopol-E. Le but est de devenir le plus riche et de posséder tout les pc du plateaux. Le joueur pourra : Lancer les dés, qui le fera avancer. Il pourra, s'il se trouve sur une case ordinateur, soit l'améliorer (4 Fois) pour que si un autre joueur passe sur la case il paye la location de l'ordinateur

On devra faire un plateau complet et fonctionnel avec plusieurs case et définir les actions possibles pour les joueurs selon les cases (ex : acheter ou pas). Le plateau sera en vue par le dessus, il y aura 10 cases (37 cases en tout) par avec les 4 cases qui sont plus grandes que les autre. On utiliseras le Js/html/css

Le js peut poser des problème pour l'affichage

### **Description des cases**

- 22 cases ordinateur reparti en 8 groupes : peut-être acheté, améliore, et louer
- 4 cases centrale : peut être acheté, améliore, ventre energie, plus tu a de centrale, plus elle te rapport de l'agent quand un joueur s'arrête dessus
- 2 cases évènement : déclenche un évènement
- 2 cases ventilation : augmente la valeur des tes cases ordinateur
- case taxe électrique : pays en fonction du nombre de cases ordinateur que tu possède
- case départ : donne de l'argent en passe dessus et case de début
- case vente frauduleuse : similaire a la case prison
- case tour du monde : peut aller n'allez n'importer où
- case overclocking : choisi une cases ordinateur qui sera booster

### **Les étape du développement**

1<sup>e</sup> étape a finir avant le 10 avril

Création du plateaux avec une grille.(visuelle basique)

Crée les fonctionnalité de toutes les cases.

Gestion des positions (coordonnées)

2<sup>e</sup> étape a finir avant le 22 avril

Manu de départ

Visuel du plateau

Déplacement avec dés aléatoire et des tour joueur

Les interaction entre les joueurs et les cases (achète ou pas )

Création d'un bot simple

Système de sauvegarde

3<sup>e</sup> étape

Effets sonores et visuels

Bot plus évoluer