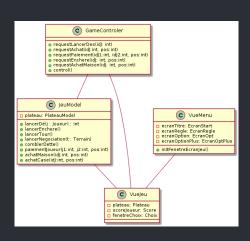
# Monopoly



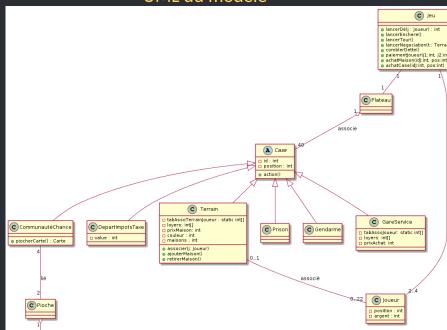
#### Table des Matières

- 1. Conception objet UML
- 2. Ce qui a été réalisé
  - 2.1 Fonctionnalités générales
  - 2.2 Paramétrage
  - 2.3 Plateau
  - 2.4 Événements du jeu
  - 2.5 Interface joueur
  - 2.6 Règles additionnelles
- 3. Ce qu'il reste à implémenter
- 4. Conclusion
- 5. Les Questions

#### **UML MVC**



## UML du modèle



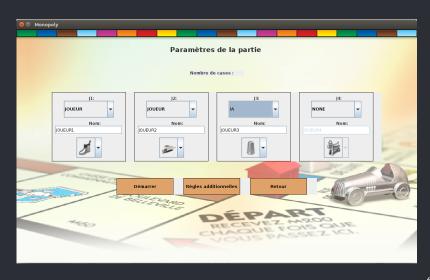
## Fonctionnalités générales

Génération du plateau simple, cases découpées et dessinées indépendamment.

Génération des événements simples de jeu :

- -Lancer un dé
- -Acheter une propriété
- -Payer un joueur
- -Ajouter une maison
- -Vendre une propriété à un joueur

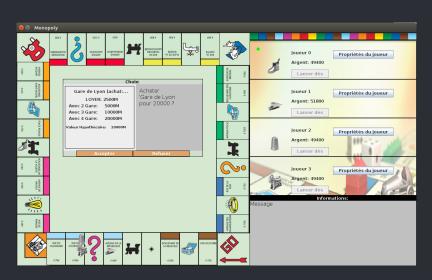
## Paramétrage de la partie



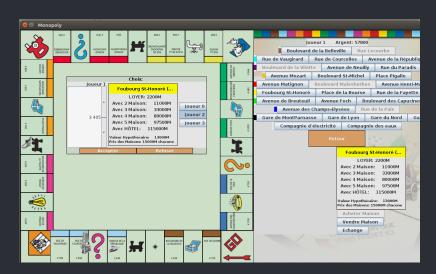
## Paramétrage avancé de la partie



## Plateau du jeu



#### Événements



#### Achat de case



#### **Paiement**



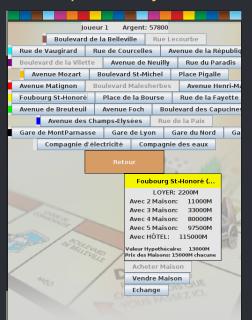
#### Vente



## Écran score



## Propriétés du joueur



## Écran score

Implémentation d'une partie des règles additionnelles



## Ce qu'il reste à implémenter

- Enchères
- Prison
- Carte chance
- Déplacer en gare
- Événement gagne
- Sauvegarde XML

#### Toutes les règles supplémentaires :

- Cases cachées
- ...

# Conclusion

# Avez-vous des questions?