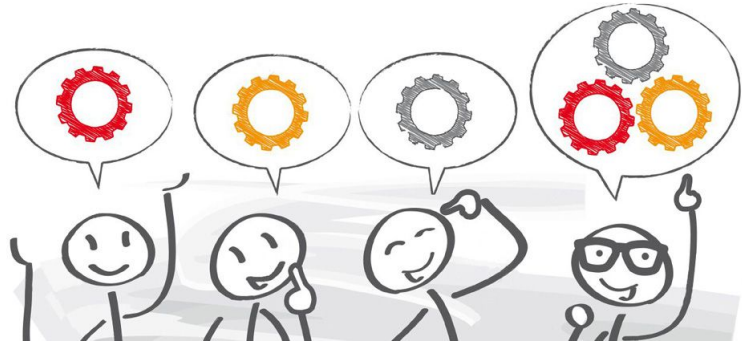




Projet



CONSIGNES GLOBALES :

Toutes les notions vues cette année pourront être utiles à la solution du problème et doivent être utilisées. Vous travaillerez en quadrinôme et vous rendrez dans un fichier .zip :

- Une notice au format pdf décrivant votre travail (diagramme UML, description des classes,...)
- Le source code de votre application inclus dans le projet **sous Eclipse**

Votre code comprendra notamment tous les tests prouvant le bon fonctionnement de votre application.

Le travail est à faire par quadrinôme. Les élèves étrangers doivent être intégrés dans les différents groupes : au moins deux élèves français par groupe.



Envoyer par mail la constitution de son quadrinôme avant le 20 décembre

Vous devez impérativement réaliser ce projet pour la présentation qui aura lieu le mardi 25 janvier après-midi: envoi de la notice et du code compris



Sujet : Monopoly



1. Présentation

Le but de ce projet est de fournir un programme qui permette de jouer au Monopoly, donc de réaliser une partie avec un certain nombre de joueurs.

2. Diagramme de classes UML de base

Vous devez absolument suivre le diagramme UML se trouvant :

<https://app.genmymodel.com/api/repository/Laura.val/Monopoly>

Vous devrez ajouter des classes pour gérer le jeu à CE diagramme UML.



3. Règles du jeu

Vous devez obligatoirement suivre les règles se trouvant :

https://www.monopolypedia.fr/regles/regle_euros.php

4. Contraintes

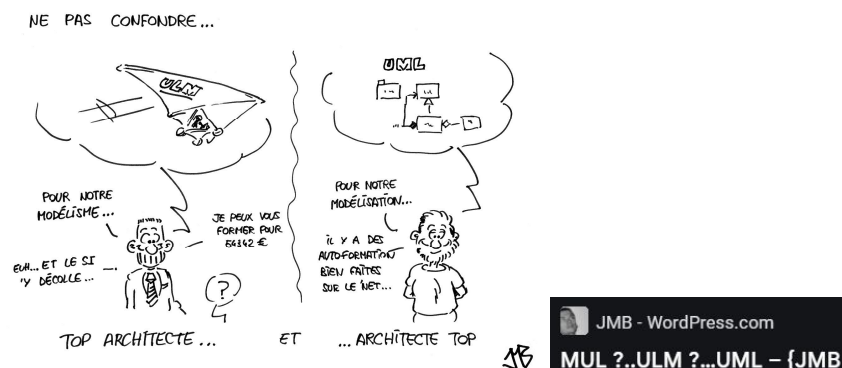
Toutes les notions vues en cours doivent être présentes.

Le non respect de ces consignes?



5. Première étape : quels sont les objets ? Quelles relations les lient ?

Ayant lu ou relu les règles du jeu, il faut regarder et comprendre le diagramme UML.



C'est une base qu'il faut absolument respecter mais que vous devrez compléter, ne serait-ce qu'au niveau stratégique.



6. Deuxième étape : Réalisation en C++

Vous devez réaliser le projet C++ : en respectant les consignes qui ont été données en cours.

La plus basique étant 2 fichiers par classe plus un pour le main.

Comme déjà indiqué, le diagramme UML basique ainsi que les règles du jeu devront certainement être adaptées/ajustées pour réaliser votre programme. Un premier exemple : pour le Monopoly, il existe des cartes (chance et caisse de communauté). Leur contenu est disponible sur Internet. Pour les intégrer au jeu, il convient de mettre l'intitulé de ces cartes et surtout l'action à entreprendre (aller en prison, toucher 50M, rendre 100M, ...) sous forme d'enregistrements dans 2 fichiers, puis de tirer au hasard l'une de ces cartes (donc l'un de ces enregistrements) dans le fichier cible lorsqu'un joueur "tire" une telle carte, et enfin de répercuter l'action qui en découle ... Pour le plateau de jeu, vous pouvez utiliser un vecteur géré de façon circulaire ... Et ainsi de suite.

A vous d'interpréter les règles et le jeu afin d'obtenir un programmet satisfaisant.

7. Travail d'équipe

Vous devez dès le début, après une compréhension commune du travail à réaliser, répartir le travail entre vous. Tout le monde doit travailler, ce qui sera vérifié lors de la présentation de votre travail. Rien n'oblige le correcteur à mettre une note commune !



Bon courage!!