

# Exercice 5 : Monopoly

## Introduction

Réaliser un programme permettant de gérer les différents lieux du jeu Monopoly.

Dans un premier temps, on pourra encoder les noms de 2 à 8 joueurs. Une fois qu'au moins 2 joueurs sont encodés, un lien permettra d'accéder à la suite. Si 8 joueurs sont encodés, le formulaire permettant d'en encoder plus sera bloqué (absent ou désactivé). Il sera possible de retirer un joueur encodé par erreur.

Pour commencer la partie, on vide la table des achats réalisés. Au fur et à mesure de la partie, on y ajoutera les combinaisons lieux/achat correspondant aux achats effectués.

On arrive dans une page qui affichera les lieux rue par rue ainsi que leurs propriétaire et leur prix. Quand on cliquera sur un lieu, on disposera des informations complètes et de la possibilité de changer le propriétaire. Le propriétaire sera choisi dans une liste déroulante.

## Le programme

Les tables ont des noms commençant par mono\_. La table mono\_rue contient la majorité des informations des différents lieux.

Le nom, la rue (côté du plateau de jeu, de 1 à 4) et le prix d'achat

Les coûts de "loyers" si le terrain est vide, possède 1, 2, 3, 4 maisons ou un hotel

Le prix d'achat d'une maison (ou d'un hôtel)

La valeur de l'hypothèque est égale à la moitié du prix d'achat et n'est donc pas reprise dans la base de donnée.

Pour les gares et les services, le prix des maisons est de 0. Les loyers pour 1 à 4 maisons correspondent aux loyers quand on possède de 1 à 4 des lieux en question (gares ou services). Pour les services, les loyers de 3 ou 4 sont à 0 et les loyers sont des valeurs à multiplier par le résultat du dé ( $4 \Rightarrow 4 \times \text{Résultat}$ )

La première partie affichera le tableau des joueurs et permettra d'en ajouter ou en retirer. On accédera à la 2eme partie en suivant un lien qui n'apparaîtra que si au moins 2 joueurs ont été encodés.

Lorsque l'on désire accéder à la 2eme partie, on commence par vider la table mono\_achat avant d'arriver à la page principale de la 2eme partie.

Cette page affichera les différents lieux et permettra de cliquer sur ces derniers pour obtenir les détails ou gérer les achats.

## **Améliorations**

On peut ajouter une table indiquant le nombre de maisons (ou 5 pour un hôtel) et afficher le montant du loyer dans la table de l'affichage principal de la 2eme partie. Pour les gares et les services, cela demandera de compter le nombre de gares/services du joueur. La page de détails permettra de changer le nombre de maisons (sauf pour gares et services).

On peut aussi ajouter dans la table reprenant les achats un champ indiquant si le terrain est hypothéqué ou pas. Un terrain hypothéqué ne rapporte rien.