

Diagramme des modules

Controles

- int controleTActionJoueur(Joueur & joueur);
- void controleTDebugMode();

AfficheDynamique

- SDL_Surface *load_image(std::string filename);
- void apply_surface(int x, int y, SDL_Surface* source, SDL_Surface* destination);

AfficheTxt

- void afficheTInfosPersoJoueur(const Joueur & joueur);
- void afficheTInfosPubliqueJoueur(const Joueur & joueur);
- void afficheTMainJoueur(const Joueur & joueur);
- void afficheTMainCarte(const MainCarte & mainCarte);
- void afficheTCarte(const Carte & carte);
- void afficheTText(const char & tab[]);

MainCarte

- void initialisationMain(MainCarte & m);
- Carte* getMainCarteTabMain(const MainCarte & m);
- int getMainCarteNbCarte(const MainCarte & m);
- void setMainCarte(MainCarte & m, const Carte* & tabMain, const int & nCarte);
- void ajouteCarte(MainCarte & m, const Carte* & c);
- void trieMain(MainCarte & m, char option);
- Main identifieMainCarte(const MainCarte & m);
- MainCarte compareMain(const MainCarte & m1, const MainCarte & m2);
- void MainCarteLibere(MainCarte & m);
- int couleurMainCarte(const int tab7Carte[8][2]);
- int suiteMainCarte2(const int tab7Carte[8][2], int i, int j, int l);
- int suiteMainCarte(int tab7Carte[8][2]);
- int quinteFlushMainCarte(int tab7Carte[10][2], int couleur, int quinte);
- void nombreOccurrenceCarte(const int tab7Carte[10][2], int tab[]);
- void choixCarteMultiple(const int tab[], int tabResultat[6]);

Jeu

- void initialiseJeu(Table & table, int argent, int nombreJoueur);
- void distribuer2CartesJoueursJeu(Table & table);
- void distribuer1CarteDecouverteJeu(Table & table, int n);
- void lanceJeu(Table & table);
- void donneVictoireJeu(Table & table);
- int attendActionJoueurHumain(const Table & table, Joueur & joueur);
- void actionJoueurJeu(Table & table, Joueur & joueur, Statut statut, int n);
- void lanceTourJeu(Table & table);
- int codageScoreMain(const MainCarte & m, int tabResultat[6], const Table & table);

IArtificielle

- void joue(const table & table, Joueur & joueur)

Joueur

- void initJoueur(Joueur & joueur);
- void initJoueur (Joueur & joueur, char* pseudo);
- Joueur* creeJoueur();
- void setStatutJoueur (Joueur & joueur, const Statut statut);
- Statut getStatutJoueur (Joueur & joueur);
- void joueurLibere(Joueur & joueur);
- void joueurDetruit(Joueur* & joueur);
- void reinitialiseMainJoueur(Joueur & joueur);
- void setIdJoueur(Joueur & joueur, const int & n);
- int getIdJoueur(const Joueur & joueur);
- void setMiseJoueur(Joueur & joueur, const int & n);
- int getMiseJoueur(const Joueur & joueur);
- int ajoutMiseJoueur(Joueur & joueur, const int & n);
- MainCarte* getMainJoueur(const Joueur & joueur);
- void setArgentJoueur(Joueur & joueur, const int & n);
- int getArgentJoueur(const Joueur & joueur);

Table

- void initTable (Table & table);
- void initTable (Table & table, int nJoueur);
- void initTable (Table & table, int nJoueur, PileCarte* & pileCarte);
- Table* creeTable();
- void tableLibere(Table & table);
- void tableDetruit(Table* & table);
- void ajoutJoueurTable (Table & table, Joueur* joueur);
- void supprimeJoueurTable (Table & table, Joueur* joueur);
- void setMaxJoueurTable (Table & table, int n);
- int getMaxJoueurTable (const Table & table);
- PileCarte* getTablePileCarteTable (const Table & table);
- void setNJoueurTable (Table & table, int n);
- int getNJoueurTable (const Table & table);
- int placeVide (const Table & table);
- void changeDealerTable(Table & table);
- Joueur* getIemeJoueur(const Table & table, int n);
- MainCarte* getMainCarteTable(const Table & table);
- void setPetiteBlindTable (Table & table, int n);
- int getPetiteBlindTable (const Table & table);
- int getJoueurSuivant(const Table & table, int i);
- int getPositionDealerTable(const Table & table);

PileCarte

- PileCarte* creePileCarte();
- void pileCarteLibere (PileCarte & pileCarte);
- void pileCarteDetruit(PileCarte* & pileCarte);
- Carte* tirerCarte(PileCarte & pileCarte);
- void nouvellePileCarte(PileCarte & pileCarte);
- int hasard(int x, int y);

Carte

- void initialisationCarte(Carte & c);
- Rang getCarteRang(const Carte & c);
- Couleur getCarteCouleur(const Carte & c);
- void setCarte(Carte & c, const Couleur & couleur, const Rang & rang);
- int compareCarte(const Carte & c1, const Carte & c2);
- void getCarteNomFichier(const Carte & c, char* sortieNomFichier);

```
struct Carte
    Couleur couleur;
    Rang rang;
    char nomFichier[15];
```

```
struct PileCarte
    Carte* ensembleCarte[52];
    int taille;
```

```
struct Table
    int nJoueur;
    Joueur* joueur[10];
    int nMaxJoueur;
    MainCarte* carteDecouverte;
    PileCarte* pileCarte;
    int positionDealer;
    int petiteBlind;
```

```
struct Joueur
    int argent;
    char* pseudo;
    int idJoueur;
    int mise;
    Statut statut;
    MainCarte* mainJoueur;
    TypeJoueur type;
```

```
struct MainCarte
    Carte* tabMain;
    int nCarte;
```