

Rapport de Projet sur le jeu Yahtzee

Participants : Benoit COMBASTEIX, Simon FERNANDES
et Nathan OUALET

Dépot Github sur le Projet :

https://github.com/FernandesSimon/Projet_Etudiant_C_2016

Encadrants : Dominique Py, Claudine Piau-Toffolon
et Thierry Lemeunier.



Table des matières :

- **Introduction**
 1. Présentation du jeu
 2. Déroulement d'une partie
- **Organisation du projet**
 1. Détails des actions faites par chacun.
 2. Analyse des différentes des fonctions.
- **Conception**
 1. Explication détaillée des règles
 2. Environnement de travail.
- **Développement**
- **Résultats**
- **Conclusion**
- **Annexes**

- **Introduction :**

1. Présentation du jeu : le Yahtzee.

Le Yahtzee (aussi nommé le Yam's) est un jeu de dés inventé en 1954 au Canada. Il fut inventé par un couple de riches canadiens qui s'amusaient à faire jouer leur amis sur leur Yacht, d'où le « Yacht Game ». Le jeu plut tellement aux amis du couple, qu'il décida de contacter le fabricant de jeux Edwin S. Lowe afin qu'il crée des versions du jeu. Lowe eut un coup de cœur et commercialisa le jeu de dés.

En 1973, Milton Bradley – firme de Hasbro – achète la E. S. Lowe Company et obtient les droits du jeu.

2. Déroulement d'une partie :

Le Yam's se joue à un ou plusieurs joueurs. Jouer en solitaire signifie que le seul but est d'améliorer son score au fil des différentes parties.

Le jeu se joue avec 5 dés et un tableau de score.

Au début de la partie, chaque joueur lance une fois les dés. Celui qui possède plus grand score commence la partie.

A chaque tour, les joueurs lancent les dés au maximum 3 fois. La première fois, tous les dés doivent obligatoirement être lancés.

Si le joueur décide de lancer les dés une seconde (et troisième fois), il peut relancer les dés de son choix, en sélectionnant les dés qu'il souhaite garder.

Après le troisième lancer, les dés ne peuvent plus être lancés et les points obtenus sont validés.

C'est à ce moment que le score doit être inscrit dans l'une des 13 cases, selon les combinaisons obtenues dans le dernier lancer de dés effectué. Selon le choix de catégorie le score sera différent mais attention vous pouvez choisir une catégorie sans avoir la combinaison mais vous obtenez un score de 0 il faut donc être stratégique dans vos choix.

Une case doit obligatoirement être remplie à la fin du tour.

Pour gagner une partie a plusieurs joueurs il faut obtenir le meilleur score parmi tout les joueurs. Jouer en solitaire permet de perfectionner ses techniques et de chercher a avoir un meilleur score (il sert donc plus d'entraînement que de réel partie).

- **Organisation du travail**

1. Détails des actions faites par chacun :

Benoit	Affichage des dés, création de fonction de calcul et de fonction booléenne, tests des fonction et assemblage.
Nathan	Affichage des dés, création de fonction de calcul et de fonction booléenne, commentaire Doxygen.
Simon	Affichage des dés, création de fonction de calcul et de fonction booléenne, interface graphique Ncurses.

Le partage des fichiers du projet a été fait sur un répertoire Github, la communication entre chaque membres du projet s'est faite par message, et logiciel de communication comme curse et skype.

2. Fonctions principales :

Fonction de calcul:

CalculScore,
CalculOccurrences,
Resultat.

Fonction booléenne :

isFull,
isCarre,
isYahtzee,
isBrelan,
isPtSuite,
isGdSuite.

Fonction d'affichage :

FicheDeScore,
de_un, de_deux..., de_six, de_vide,
AffichageDe,
MiseEnPlace,
Resultat,
Partie,
Page_Regles, Regles,
Menu,
Nettoyer,
Garder,

Lancer,
DetruireFenetre.

Fonction de gestion:

ChoixCategorie,
EntrerNbJoueur,
EntrerPseudo,
ChainePseudo,
EcrireScore,
ChangerJoueur,
Aide.

- **Conception**

1. Explication détaillée des règles :

La feuille de Yahtzee est divisée en deux parties :

- La partie supérieure :

de l'As au Six :

Vous multipliez le nombre d'occurrences d'une valeur par cette valeur et l'écrivez dans la case correspondante. C'est à dire que si vous obtenez 5 Deux, vous inscrivez 10 dans la case.

- La partie inférieure :

Brelan : Vous obtenez trois fois le même chiffre et deux autres chiffres. Vous additionnez le total des dés et l'écrivez dans la case « Brelan »

Carré : Vous obtenez quatre fois le même chiffre et un autre. Vous additionnez le total des dés et l'écrivez dans la case « Carré ».

Full : Vous obtenez trois dés identiques et 2 dés identiques entre eux. Vous additionnez le total des dés et l'écrivez dans la case « Full », vous gagnez 25 points bonus.

Petite suite : Vous obtenez une suite de quatre chiffre. Vous gagnez 30 points.

Grande suite : Vous obtenez une suite de cinq chiffres. Vous gagnez 40 points.

Yahtzee : Vous obtenez 5 dés identiques. Vous marquez 50 points.

Chance : Vous additionnez la valeur de chaque dé et l'écrivez dans la case.

Attention ! Plusieurs résultats peuvent correspondre à plusieurs catégories mais vous ne pouvez remplir une case qu'une seule fois, soyez stratégiques !

Prime des 35 points: Lorsque vous totalisez un score de 63 points juste avec la partie supérieure, vous obtenez une prime de 35 points bonus.

Prime des Yahtzee : Lorsque vous avez obtenu un yahtzee dans votre partie et qu'il a été inscrit dans la case yahtzee vous obtenez un bonus de 100 points pour chaque yahtzee suivant.

La partie se termine lorsque le tab

2. Environnement de travail :

Les parties du jeu se feront sur une interface graphique en console.

Le déroulement se produit sur plusieurs pages de console :

- 1ere page : le titre du jeu ;



Illustration 1: Titre du jeu.

- 2 eme page : Menu principal du jeu : Nouvelle partie, Regles, Meilleur Score et Quitter le Jeu.

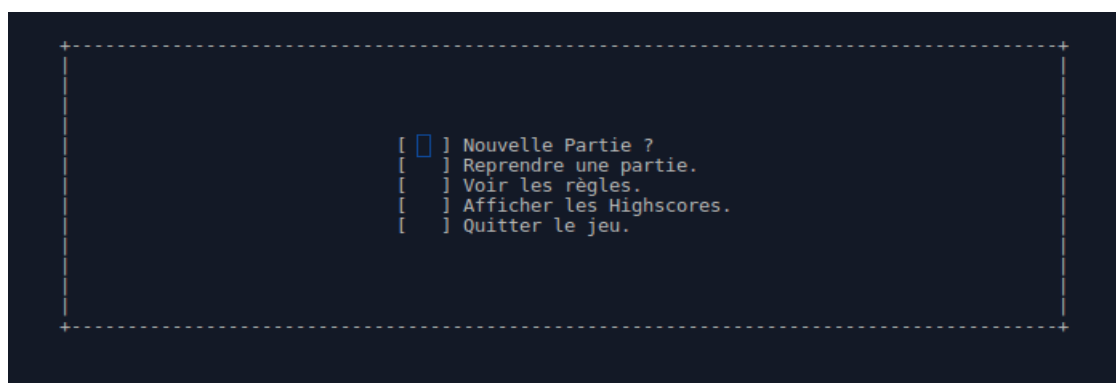


Illustration 2: Menu principal du jeu

- 2eme page bis : Affichage déroulant des règles.

Règles du Yahtzee	
As à Six	Vous multipliez le nombre d'occurrences d'une valeur par cette valeur et l'écrivez dans la case correspondante. i.e. vous inscrivez 10 dans la case.
Brelan	Vous obtenez trois fois le même chiffre et deux autres chiffres. Vous additionnez le total des dés et l'écrivez dans la case Brelan
Pt Suite	Vous obtenez une suite de quatre chiffre. Vous gagnez 30 points.
Gd Suite	Vous obtenez une suite de cinq chiffres. Vous gagnez 40 points.
Carré	Vous obtenez quatre fois le même chiffre et un autre. Vous additionnez le total des dés et l'écrivez dans la case Carré.

Faites défiler avec les flèches ou la molette
Appuyez sur [ENTREE] pour retourner au menu

Illustration 3: Règles du jeu

- 2eme page trio : Affichage du meilleur score réalisé sur le jeu.
- 3eme page : Nouvelle partie : -Combien de joueurs ? Les pseudos des joueurs ?

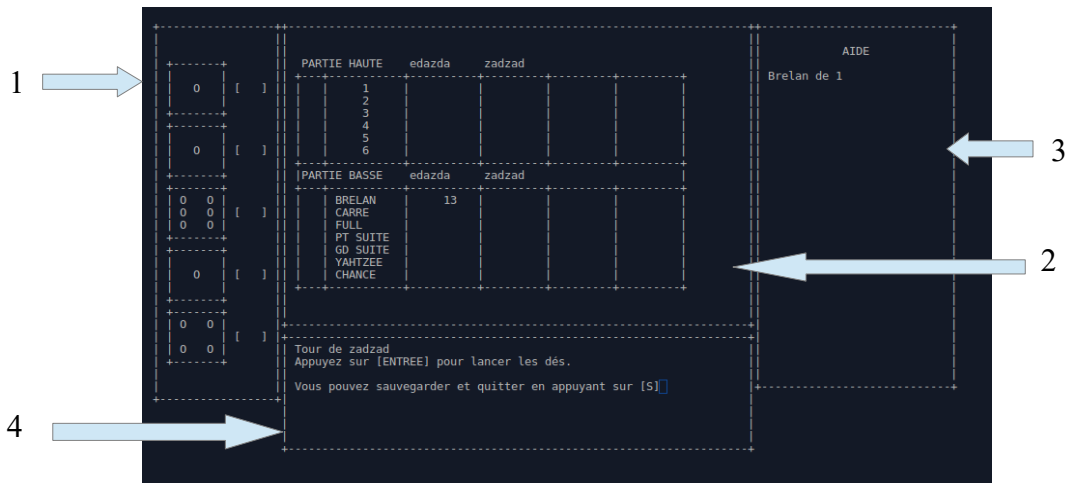
```
Choisissez le nombre de joueurs (max. 4) avec les flèches.

1 | 1 Joueur.
2 | 2 Joueurs.
3 | 3 Joueurs.
4 | 4 Joueurs.
1 Joueur(s) ? Confirmer avec [ENTREE]
```

```
Joueur 1 :
Entrez votre Pseudo (moins de 10 caractères)

```

- 4eme page : Après sélection des pseudos, la partie commence... :



- 1) Zone d'affichage des 5 dés, où se fait la sélection des dés à garder .
 - 2) Zone de Score : avec l'affichage du score selon les catégories et les différents joueurs.
 - 3) Zone Aide : Affichage des différentes combinaisons des lancers si le joueur a demandé l'aide en début de partie.
 - 4) Zone Message : qui permet d'afficher les instructions pour le bon déroulement de la partie.
- 5eme page : Après qu'un joueur ait rempli sa partie de tableau, la page de score s'affiche automatiquement, demandant si on veut recommencer une partie ou retourner au menu.

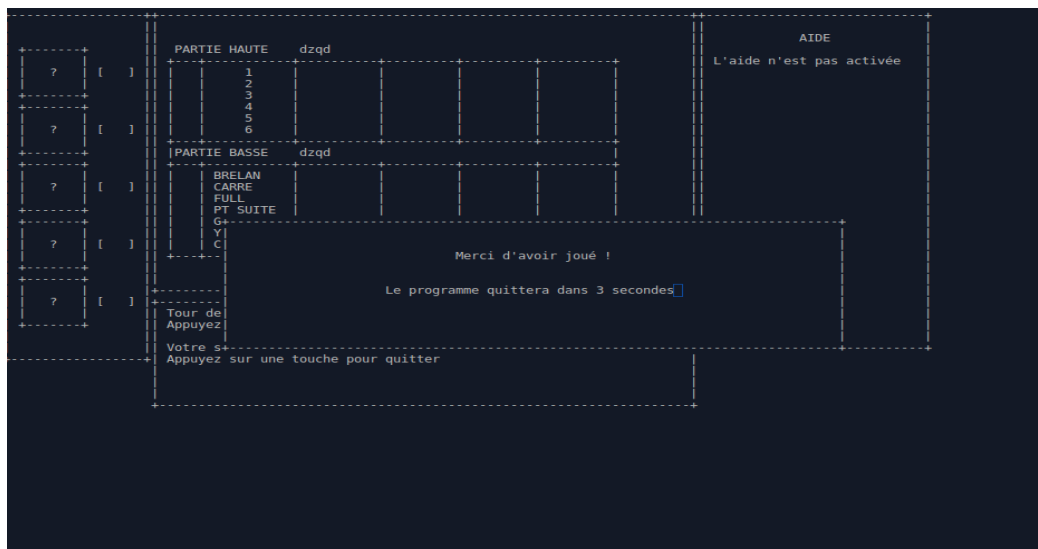


Illustration 4: Message de fin de jeu

Les commandes demandées a chaque instruction s'exécute grâce à la bibliothèque Ncurses ou a une demande d'entrée d'un caractère spécial caractérisant la plupart du temps la réponse « oui » ou « non » ou alors de monter ou de descendre dans l'affichage en effectuant la commande « key_down »(flèche du bas) ou « key_up »(flèche du haut).

Ncurses :

La bibliothèque Ncurses permet de se déplacer dans l'interface graphique de la console, par exemple si on affiche un tableau dans la console grâce à diverses commandes on pourra se déplacer dans ce tableau et écrire à l'intérieur.

Cette bibliothèque permet aussi d'afficher des objets à l'endroit ou on veut c'est à dire qu'on choisit la colonne et la ligne ou l'objet apparaîtra.

L'intelligence artificielle:

L'IA sera utilisée pour jouer comme un joueur. Pour lancer ses 5 dés de façon optimale, nous calculerons le score qu'il a obtenu dans les précédents lancers. L'utilisation des probabilités sera essentielle pour connaître la meilleure combinaison de dés parmi celle possible selon les dés obtenus dans le lancer. Le programme choisira la meilleure catégorie qui n'a pas été encore rempli et a une des meilleurs probabilités selon les catégories restantes.
(non réalisé)

- **Développement**

- **Résultats**

A la fin du projet, nous avons fait tout ce qu'on a désiré au début du projet. Le fait de travailler ensemble point par point, nous a permis de trouver de grandes erreurs à l'assemblage de toutes les fonctions faites précédemment. Nous avons bien respecté les règles du jeu de base. Au cours du projet, nous avons changé d'avis sur la façon de faire. Mais, globalement, nous sommes restés dans le droit chemin.

Nous voulions intégrer une intelligence artificielle dans le programme, qui aura un rôle de joueurs se battant contre un joueur humain ou une autre IA (qui serait sa jumelle). Une interface graphique SDL est aussi possible. Mais par manque de temps, nous n'avons pas pu le faire avant les vacances.

- **Conclusion**

- **Annexes**