

Coder le jeu suivant en Java

- Deux joueurs s'affrontent avec 5 dés.
- La partie fait 10 tours.
- Le joueur qui obtient le plus de points gagne la partie.

Contenu d'un tour de jeu :

- Ils vont lancer leurs dés et cacher le résultat de leur lancé (chacun connaît son jeu et pas celui de son adversaire).
- Le premier joueur donne son score (la somme de ses dés), il a le droit de mentir.
- Le joueur suivant lance ses dés et parie en annonçant s' il pense faire pareil, mieux ou moins bien que son adversaire
- On compare les scores réels des dés, si le joueur qui parie a raison, il gagne 1 point, si il parie qu'il fait pareil et qu'il a raison il marque 5 points.

Exemple :

Tour 1 :

Joueur 1 : voici votre jeu : 2 4 1 6 1

Quelle est votre annonce ?

->20

Joueur 2 : voici votre jeu : 3 3 6 1 2

Que répondez-vous ? je fais : PAREIL, MIEUX, MOINS BIEN

->MIEUX

Résultats

Joueur 1 : 2 4 1 6 1 = 14

Joueur 2 : 3 3 6 1 2 = 15

Le Joueur 2 fait MIEUX il pensait faire MIEUX il gagne 1 point(s)

Scores

Joueur 1 : 0

Joueur 2 : 1

Tour 2 :

Joueur 2 : voici votre jeu : 5 1 2 6 6

Quelle est votre annonce ?

->10

Joueur 1 : voici votre jeu : 1 2 6 1 1

Que répondez-vous ? je fais : PAREIL, MIEUX, MOINS BIEN

->MIEUX

Résultats

Joueur 2 : 5 1 2 6 6 = 20

Joueur 1 : 1 2 6 1 1 = 11

Le Joueur 1 fait MOINS BIEN il pensait faire MIEUX il gagne 0 point(s)

Scores

Joueur 1 : 0

Joueur 2 : 1

...

...
...

FIN DE LA PARTIE

Joueur 1 : 3

Joueur 2 : 2

Bravo Joueur 1 tu as gagné !!!

PS : Quand on fait un `nextLine` après un `nextInt` le `nextLine` est ignoré.

Afin d'éviter cette erreur il convient de mettre cette ligne de code avant tout `nextLine` qui suit un `nextInt`.

```
String eviterPbNextLine = monScanner.nextLine(); // Cette ligne permet d'utiliser un nextLine après un nextInt
```

Compétences évaluées dans ce test :

- savoir comprendre le besoin et en faire un algorithme
- savoir définir les types et variables nécessaires, les nommer correctement
- savoir interagir avec un utilisateur en mode console
- savoir créer et utiliser un nombre aléatoire
- savoir faire et utiliser une boucle
- savoir tester l'égalité de variables de types numériques et chaînes de caractères
- savoir créer et utiliser des tableaux
- savoir faire un programme qui ne plante pas
- savoir expliquer et commenter, indenter son code

.