

1 Initialisation

- Déclare un jeu de 52 cartes qui sera modélisé à l'aide de structures pour identifier la couleur et la hauteur des cartes.
- Création des joueurs caractérisé par un pseudonyme, un nombre de jetons, et une main d'un nombre constant de 5 cartes.

2 Mélange

- Mélange le jeu en affectant une valeur aléatoire à chaque carte

3 Distribution

- Distribue 5 cartes de la pioche à chaque joueur

4 Tour de jeu

- Chaque tour est caractérisé par 2 phases de tirage¹ et 3 phases de mise
- Sens horaire à gauche du croupier² de distribution des cartes et du tour des joueurs
- Le premier joueur doit miser la "petite blind" et le deuxième la "big blind".

4.1 Déroulement phase de mise

Début d'une mise : Le joueur après la big blind doit miser la somme minimal de la big blind et miser au maximum son tapis

Suite : Le tour de mise se poursuit jusqu'à que tous les joueurs aient misé le même nombre de jeton

4.2 Tirage

Les joueurs échangent à tour de rôle, dans le même sens de jeu de la mise, un nombre de carte compris entre 0 et 4 au maximum.

1. phase du jeu qui permet à chaque joueur d'échanger n'importe quelle carte(s) de sa main avec la pioche

2. joueur désigné pour distribuer les cartes

5 Abattage

Les joueurs présentent leurs cartes et le joueur avec la meilleure combinaison remporte le pot. En cas d'égalité, le pot est partagé et réparti équitablement entre les joueurs à égalité.

6 Répartition des tâches

6.1 Version 1

Romain : Création et initialisation des objets (carte, jeu de carte, joueur, tapis de jeu), interactions des cartes entre les joueurs et le jeu de cartes, couche graphique en SDL

Tristan : Abattage : analyse des combinaisons des mains des joueurs, détermination du gagnant, et répartition des gains

William : Tour de jeu : système de mise et tirage

OPTIONEL : Jeu multijoueur en réseau local

6.2 Calendrier

Romain : Semaine 1 - 3 • création de l'architecture de base du jeu (modules, bibliothèques et makefile)

- création des structures correspondant aux cartes, au jeu de cartes et au joueur
- implémentation des primitives de base des structures (création, initialisation et destruction)

Romain : Semaine 3 - 4 • Changement du système de représentation et de la structure du jeu de cartes : tableau de pointeurs sur structures de cartes vers une liste

- Abandon et retour vers un tableau de pointeurs sur des cartes
- implémentation de nouvelles primitives de modification et d'interaction entre les structures

Romain : Semaine 4 - 6 • implémentation d'un écran de sélection du mode de l'écran (plein écran ou fenêtre) et du menu principal en sdl

- ajout et gestion des effets sonores via un système de canaux audio
- ajout de la fenêtre de jeu (affichage table de poker et cartes recto/verso)
- ajout d'un assistant graphique d'installation/désinstallation du jeu

- amélioration du makefile (ajout de cibles pour installer/désinstaller sdl, menu help, ...)
- séparation du programme principal du code de manipulation de m'interface graphique : création des fonctions de gestion de l'interface graphique dans les nouveaux fichiers gui.c et gui.h

Tristan : Semaine 1 - 3 • Abbatage : Analyse des combinaisons des mains des joueurs

- Renvoie d'un code de la combinaison

Tristan : Semaine 4 - 5 • Tests des combianaisons + correction des bugs

- Assiste William sur système de mise et tirage

Tristan : Semaine 6 - 7 • Implementation d'un serveur multijoueur à 5 entrées maximum supportant le jeu

- Assiste William sur système de mise et tirage

William : Tour de jeu : système de mise et tirage, répartition des gains

7 Logigramme provisoire