

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

Romain : Création et initialisation des objets (carte, jeu de carte, joueur, table de jeu), mélange et distribution des cartes, couche graphique en SDL

Tristan : Abattage (analyse des combinaison des mains des joueurs, détermination du gagnant, et répartition des gains)

William : Tour de jeu (système de mise, tirage)

OPTIONEL : Jeu multijoueur en réseau local

7 Logigramme provisoire

