

Première partie

Constante

```
VALUE_LIST = ("7", "8", "9", "10", "Valet", "Dame", "Roi", "As")
COLOR_LIST = ("carreau", "pique", "trefle", "coeur")
POINTS = (0, 0, 0, 10, 2, 3, 4, 11)
POINTS_ATOUTS = (0, 0, 14, 10, 20, 3, 4, 11)
VALID_DISTRIBUTION_SCHEMA = ( (3, 3, 2), (3, 2, 3), (2, 3, 3) )
```

Deuxième partie

Classes

1 Card

Classe pour manipuler une carte

1.1 Attributs

1.1.1 Value

Valeur de la carte représenté par un int dans l'intervale $[0, 7]$ mappé sur VALUE_LIST

1.1.2 Color

Couleur de la carte représenté par un int dans l'intervale $[0, 3]$ mappé sur COLOR_LIST

1.2 Méthodes

2 Deck

Classe représentant le jeu par une liste de 32 objet de type *Card*

2.1 Attributs

2.1.1 cardlist

Liste des cartes dans le deck

2.2 Méthodes

2.2.1 `deck.shuffle()`

Mélange le jeux

2.2.2 `deck.cut(mode="Auto",coupe=16,err=3)`

Coupe le jeux suivant 3 méthodes

Auto : le bot choisit

Flou : le joueur choisit et le bot ajoute un marge d'erreurs

Fin : le joueur choisit précisément

2.2.3 `deck.distribute(schema=(3,2,3))`

Distribue les cartes suivant le schéma spécifié en retournant 4 objet de type *Hand* représentant les 4 mains des joueurs. À la fin de la distribution le deck est vide. Les schémas valides sont spécifié dans la constante `VALID_DISTRIBUTION_SCHEMA`