

Projet ASD1

le jeu UNO

Présenter par : Yasmine Mejri et Dhouha Bouhlel

Projet ASD1

le jeu UNO

Introduction

Le UNO est un jeu des cartes crée en 1971 par Merle Robbins, et édité par Mattel

Joue par des millions de joueurs à travers le monde sur ses 43 ans d'existence. Ce jeu des cartes est composé par des cartes simple (couleur, numéro) et des cartes spécifiques (+2, +4, block, reverse, joker)

Les bibliothèques

On a utilisé ces bibliothèques en c

#include <stdio.h> : fait la recherche dans les dossiers système où le compilateur a été installé.

#include <stdlib.h> : Le fichier stdlib.h, dit d' "en-tête" fait partie de la bibliothèque standard définie par la norme ANSI. Il contient les déclarations de fonctions traitant d'allocation-mémoire, de conversion de chaînes de caractères en types numériques (int, long, double), de tirages aléatoires, ...

#include <string.h> : Cette bibliothèque fournit un ensemble de fonctions qui permettent de manipuler des chaînes de caractères. En voici la liste :

strcat, strchr, strcmp, strcpy, strcspn, strlen, strncat, strncmp, strncpy, strpbrk, strrchr, strspn, strtok.

Vous remarquerez que leurs noms commencent toujours par "str" pour string (chaîne en anglais).

#include <time.h> : Cette librairie fournit un ensemble de fonctions permettant la manipulation de dates, de temps et d'intervalles.

La déclaration en ce code

Carte simple :

[Couleur en caractère] [numéro]

Carte spécifiques :

+2 : [couleur en caractère] [+]

Block : [couleur en caractère] [b]

Revers : [couleur en caractère] [r]

Joker : [-][J]

Plus 4 : [-][*]

Remarque

IL FAUT SAISIR EN
MAJUSQULE

Les Fonctions

- **void rempc(char c[2][13]);**

Cette fonction remplit une matrice de caractère pour chaque couleur

- **void affichage(char J[2][13], char d);**

Cette fonction affiche une matrice de caractère pour chaque couleur

- **char carteRand();**

Cette fonction remplit une matrice de caractère composée d'une ligne et une colonne par une carte aléatoire

- **void affichage2(char c [2][108],int nbc, char d);**

Cette fonction affiche une matrice de caractère pour chaque joueur

- **int rech (char c [2][108], int nbc,char cat [2][1]);**

Cette fonction cherche dans une matrice du joueur l'existence d'une carte

- **void decalage (char c [2][108],int nbc,int k);**

Cette fonction efface la carte utilisée dans une matrice de joueur

```

C:\Users\Lenovo\Desktop\UNO\FINAL\bin\Debug\FINAL.exe
----- PARTI NUMERO 1-----
tab du couleur
B      J      R      V

tab couleur du B est:
0  1  2  3  4  5  6  7  8  9  +  b  r
1  2  2  2  2  2  2  2  2  2  2  2  2

tab couleur du R est:
0  1  2  3  4  5  6  7  8  9  +  b  r
1  2  2  2  2  2  2  2  2  2  2  2  2

tab couleur du J est:
0  1  2  3  4  5  6  7  8  9  +  b  r
1  2  2  2  2  2  2  2  2  2  2  2  2

tab couleur du V est:
0  1  2  3  4  5  6  7  8  9  +  b  r
1  2  2  2  2  2  2  2  2  2  2  2  2

Joker : 4 || +4 : 4

les cartes du joueur 1 sont :
-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*

```

L’AFFICHAGE DU PIOCHE

```

C:\Users\Lenovo\Desktop\UNO\FINAL\bin\Debug\FINAL.exe
-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*
***** BIENVENU *****
-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*
***** ENTRER *****
-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*
***** YASSMINE MEJRI *****
***** DHOUHA BOUHLEL *****
-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*

----- PARTI NUMERO 1-----

les cartes du joueur 1 sont :
-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*
V  V  B  R  R  B
3  6  6  7  4  6
-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*

les cartes du joueur 2 sont :
-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*
R  J  R  B  J  J
5  2  7  r  r  5
-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*

la carte sur table est V4
----- DEBUT DE JEU -----

----- C'EST TON TOUR J1 -----
tu peut jouer sans piocher
tu peut jouer sans +4
saisir votre carte svp _

```

LA MAIN DU CHAQUE JOUEUR

Dans cette partie on a tester

Revers : « r », plus4 : « * », plus2 : « + », block « b » et carte simple par exemple
« J5 » : « jaune5 ».

```
C:\Users\Lenovo\Desktop\UNO\FINAL\bin\Debug\FINAL.exe

----- PARTI NUMERO 1 -----

les cartes du joueur 1 sont :
- J J J V R
  0 + 5 r 5

les cartes du joueur 2 sont :
B B J B B V
3 1 b 6 3 +

la carte sur table est V6

----- DEBUT DE JEU -----

----- C'EST TON TOUR J1 -----
tu peut jouer sans piocher
tu peut jouer sans +4
saisir votre carte svp Vr

les cartes du joueur 1 sont :
- J J J R
  0 + 5 5

----- la carte sur table est: Vr -----

----- C'EST TON TOUR J1 -----
saisir votre carte svp -*

les cartes du joueur 2 sont :
B B J B B V B B
3 1 b 6 3 + 8 1 2 5

choisir la couleur entre={V,B,R,J} :choisir la couleur entre={V,B,R,J} :J
----- la carte sur table est:J* -----

les cartes du joueur 1 sont :
J J J R
0 + 5 5

----- C'EST TON TOUR J1 -----
saisir votre carte svp J+

les cartes du joueur 2 sont :
B B J B B V B V B B V J
3 1 b 6 3 + 8 1 2 5 4 6

----- la carte sur table est: J+ -----

les cartes du joueur 1 sont :
J J R
0 5 5

----- C'EST TON TOUR J1 -----
saisir votre carte svp J5

les cartes du joueur 1 sont :
J R
0 5

----- la carte sur table est:J5 -----
----- C'EST TON TOUR J2 -----
saisir votre carte svp J6

les cartes du joueur 2 sont :
B B J B B V B V B B V J
3 1 b 6 3 + 8 1 2 5 4 6

----- la carte sur table est:J6 -----
```

```

C:\Users\Lenovo\Desktop\UNO\FINAL\bin\Debug\FINAL.exe
les cartes du joueur 1 sont :
J R
0 5
-----
la carte sur table est:J5-----
C'EST TON TOUR J2
saisir votre carte svp J6

les cartes du joueur 2 sont :
B B J B B V      B V B B V
3 1 b 6 3 +      8 1 2 5 4
-----
la carte sur table est:J6-----
C'EST TON TOUR J1
saisir votre carte svp J0

les cartes du joueur 1 sont :
R
5
-----
la carte sur table est:J0-----
C'EST TON TOUR J2
saisir votre carte svp Jb

les cartes du joueur 2 sont :
B B B B V      B V B B V
3 1 6 3 +      8 1 2 5 4
-----
la carte sur table est:Jb-----
C'EST TON TOUR J2
saisir votre carte svp V1
tu ne peut pas jouer piocher une carte entre 'p'
tu ne peut pas jouer piocher une carte entre 'p'
p

les cartes du joueur 2 sont :
B B B B V      B V B B V      V
3 1 6 3 +      8 1 2 5 4      r
-----
tu ne peut pas jouer
C'EST TON TOUR J1
saisir votre carte svp _

```

Dans cette partie on a tester joker « -J »

```

C:\Users\Lenovo\Desktop\UNO\FINAL\bin\Debug\FINAL.exe
les cartes du joueur 1 sont :
V B - J V B
2 2 J r 0 8
-----
les cartes du joueur 2 sont :
R J V R J J
0 9 + + 4 +
-----
la carte sur table est B5
DEBUT DE JEU
C'EST TON TOUR J1
tu peut jouer sans piocher
tu peut jouer sans +2
saisir votre carte svp -J
choisir la couleur entre {V,B,R,J}choisir la couleur entre (V,B,R,J)V
la carte sur table est: VJ-----

les cartes du joueur 1 sont :
V B J V B
2 2 r 0 8
-----
C'EST TON TOUR J2
saisir votre carte svp V+
les cartes ajouter

les cartes du joueur 1 sont :
V B J V B      B V
2 2 r 0 8      5 5
-----
la carte sur table est:V+-----

les cartes du joueur 2 sont :
R J R J J
0 9 + 4 +
-----
C'EST TON TOUR J2

```

Dans cette partie on a tester les cas particuliers du premiere carte sur table

```

les cartes du joueur 1 sont :
V J R J B V
r 6 1 + 4 9

les cartes du joueur 2 sont :
V R V R B R
7 4 2 9 1 1

la carte sur table est Rb
----- DEBUT DE JEU -----
----- C'EST TON TOUR J2 -----

tu peut jouer sans piocher
tu peut jouer sans +4
saisir votre carte svp _

```

BLOCK SUR LA PREMIERE CARTE SUR TABLE

```

les cartes du joueur 1 sont :
R V V V V J
9 + r r 7 2

les cartes du joueur 2 sont :
J V J R B R
1 7 1 5 7 3

la carte sur table est R+
les cartes du joueur 1 sont :
R V V V V J J 0 R
9 + r r 7 2 7 0 6

----- DEBUT DE JEU -----
----- C'EST TON TOUR J2 -----

tu peut jouer sans piocher
tu peut jouer sans +4
saisir votre carte svp _

```

PLUS2 SUR LA PREMIERE CARTE SUR TABLE

REVERS SUR LA PREMIERE CARTE SUR TABLE

On a transformé ce jeu UNO du monde réel à un codage en langage c sur code blocks en utilisant des fonctions, des structures des données, des variables et des tableaux. On espère que vous aimez notre projet.