

Les classes Pile, File, Joueur, JeuMexicain, Domino ont des méthodes simples et commentés, je ne vais donc pas les commenter ici.

### **Classe Vue (\_\_main\_\_.py) :**

Dans le init : Déclaration de toutes les variables nécessaires, de tous les Objets nécessaires ainsi que des Frame pour l'interface Tkinter

**creer\_pioche(self) :** Vue -> list(Domino), Crée tout les dominos du jeu et les ajoute dans la pioche

**creer\_reserve(self) :** Vue -> list(Domino), Pioche 10 dominos de la pioche et les met dans la main du joueur (dans sa réserve)

**clique(self) :** Suit les règles du jeu à chaque clic sur le bouton Go ! :

Si la réserve du joueur est vide, on exécute la fonction fin\_de\_partie qui gère les fins de parties.

Si le domino de départ n'est pas affiché, on cherche le plus grand domino double du joueur (et on l'enlève de sa main), sinon on le fait piocher et on passe au joueur suivant.

Sinon, on parcourt la réserve du joueur qui joue, et on l'ajoute soit dans son train, soit dans le train mexicain, en fonction de si le domino de départ a déjà été défini.

Si on n'a pas trouvé de domino qui correspond dans la réserve du joueur, on pioche (si elle n'est pas vide), et on l'ajoute à la main du joueur.

Si la pioche est vide, on passe au prochain joueur tant que tout le monde ne peut plus poser de domino puis on exécute la fonction qui gère les fins de parties

**actualiser\_train\_reserve(self, i) :** Vue, int -> rien, place le domino d'indice i sur le train du joueur, supprime le domino de la main du joueur.

**actualiser\_train\_reserve(self,i) :** Pareil mais pour le train mexicain.

**prochain\_joueur(self) :** Vue -> rien, passer au prochain joueur (incrémente le cpt par 1) et donc actualise la réserve de boutons, et le texte.

**actualiser\_label\_reserve(self) :** Vue -> rien, actualise le label de la réserve selon qui doit jouer.

**piocher\_domino\_reserve(self) :** Vue -> rien, pioche un domino de la réserve et l'ajoute dans la main du joueur (réserve et label).

**fin\_de\_partie(self) :** Vue -> rien , gère les différentes fin de parties.

**txt\_joueur(self) :** Vue -> str, retourne une chaîne de caractère avec le nom du joueur.

**compter\_valeur\_domino(self) :** Vue -> str, compte les points de tous les dominos des joueurs et retourne la chaîne de caractère avec le nom du joueur qui a le moins de points.

