1. Faire le squelette des trucs no brain
2. Calculer le nombre de chaque joueur + Le mod 8
3. Déterminer l’indice que le joueur peut donner
4. Chaque joueur récupère son indice quand l’indice est donné (ligne 404 deck)

Si une carte recommandée n’est pas jouée, on reset sa recommandation (A discuter avec le prof)

IDEE DE OUF : un attribut recommande + un attribut risqué, qu’on donne si une carte est jouée entre temps !!!!!!

Ou condition 2 avec nbre de cartes dans le deck et la défausse ?

Calcul du nombre : -Trouver les cartes playables dans la main de chaque joueur 1 par 1

-Trouver la meilleure : soit un 5 jouable, soit la plus petite (dans le cas d’égalité, celle de + petit indice)

-Si pas de playable, chercher les dead cards

1ère itération : chaque joueur calcule son propre nombre

Soutenance : commenter nos choix, nos cas tests

Attention aux commits et au github

Python pratique pour plein de parties et stats et histogrammes

2 pages de rapport

Version beta : pas de cartes indispensables

On donne une couleur et un chiffre au pif pour les indices, même si c’est moins rentable

Unit test : on essaie ‘nombre’ avec une main en utilisant game.turn()

Remarque : game.hands cycle donc le premier item est la main du joueur actif

game.hands[0].cards[0].color pour accéder à la couleur d’une carte dans une main