

Université Abdelmalek Essaadi Faculté des Sciences et Techniques de Tanger Département Génie Informatique Licence **IDAI | POO C++**

**PROJET : Jeu de Cartes Marocain en C++ et Qt**

Encadre par :Prof. Ikram BENABDELOUAHAB

Realiser par :Firdous El Mokhtari

****

Le programme implémente un jeu appelé "RONDA". Voici une description générale du fonctionnement du jeu :

**Initialisation :**

Le jeu débute dans la classe `MainWindow`, où l'utilisateur choisit le niveau de difficulté (facile, moyen, difficile). Les cartes du jeu sont créées, mélangées et distribuées aux joueurs (ordinateur et joueur).

**Affichage de l'Interface :**

La fenêtre principale est ensuite fermée, et la fenêtre de jeu (`PlayingWindow`) est affichée. Les cartes initiales sont affichées sur la table.

**Jeu Tour par Tour :**

Le jeu se déroule en tours alternés entre le joueur et l'ordinateur. Le joueur clique sur une carte, et en fonction de la difficulté choisie, l'ordinateur effectue également une action.

**Détection des Combinaisons :**

Le jeu détecte automatiquement si le joueur ou l'ordinateur obtient des combinaisons spécifiques de cartes, telles que "RONDA" ou "TRENDA". Les scores sont mis à jour en conséquence.

**Affichage des Scores :**

Les scores du joueur et de l'ordinateur sont affichés à l'écran après chaque tour.

**Répétition des Tours :**

Les tours continuent jusqu'à ce qu'un certain nombre de tours soit atteint (dans le cas de votre code, jusqu'à ce que la variable `c` atteigne 40).

**Fin du Jeu :**

Une fois le nombre de tours atteint, le jeu se termine, et les scores finaux sont affichés.

**Remarques :**

* La classe `MyFunctions` regroupe plusieurs fonctions utilitaires pour le jeu, telles que le mélange des cartes, la numérotation des cartes, et la gestion des tours.
* Les fonctions `play\_easy`, `play\_medium` et `play\_hard` simulent les actions de l'ordinateur en fonction du niveau de difficulté choisi.
* Les événements des boutons sont gérés dans la fonction `player\_turn`, où les actions du joueur sont prises en compte.
* Des effets visuels, tels que le changement d'image des cartes, sont également inclus pour améliorer l'expérience utilisateur.
* En résumé, le code crée une version informatique du jeu de cartes "RONDA", où le joueur interagit avec l'ordinateur, et le jeu suit les règles spécifiées pour déterminer les gagnants de chaque tour.

**Remarque importante :**

Le programme n'est pas encore complètement finalisé.

**Obstacles rencontrés :**

L'utilisation de QT a été un défi, nécessitant l'acquisition d'une quantité significative de connaissances dans un laps de temps relativement court, en tenant compte d'autres engagements. Ce manque de ressources a été un facteur limitant dans le processus de développement."