

B1 : Shifumi

B1 : Shifumi.....	1
Etape 1:.....	2
Etape 2:.....	2
Etape 3:.....	3
Etape 4:.....	3
Etape 5:.....	3
Etape 6:.....	4
Etape 7:.....	4
Etape 8:.....	4
Etape 9,10:.....	5
Exemple de partie:.....	6
Conclusion :.....	6

Etape 1:

```
import java.util.Scanner;
/* Ce code permet de Choisir le nombre de manche voulu pour la parti de shifumi */
public class Shifumi {
    public static void main(String[] args) {
        int nbm = 0;
        /* récolte du nombre de manche voulu */
        Scanner dnbm = new Scanner(System.in);
        System.out.println("Choisir le nombre de manche 3,5 ou 10 :");
        int nbmt = dnbm.nextInt();
        while (nbmt != 3 && nbmt != 5 && nbmt != 10 ) {
            dnbm = new Scanner(System.in);
            System.out.println("Vous vous êtes tromper veuillez choisir un de ces
nombre 3,5 ou 10 :");
            nbmt = dnbm.nextInt();
        }
    }
}
```

Etape 2:

```
/* Ce code permet de choisir Pierre Feuille Ciseaux et si l'utilisateur
Scanner dsigne = new Scanner(System.in);
System.out.println("Choisir votre signe: p=Pierre ,f=Feuille ,c=Ciseaux :");
String signe = dsigne.nextLine();
System.out.println(signe);
while (!signe.equals("p") && !signe.equals("f") && !signe.equals("c")){
    dsigne = new Scanner(System.in);
    System.out.println("Vous vous êtes tromper veuillez entrer: P , F ou C :");
    signe = dsigne.nextLine();
    System.out.println(signe);
}
}
```

Etape 3:

```
/* Ce code permet de faire Choisir un nombre aléatoire entre 1 et 3 à l'ordinateur */
public class Shifumi {
    public static void main(String[] args) {
        int jeuordi = (int)(Math.random()*(3))+1;
    }
}
```

Etape 4:

```
/* Ce code permet de faire Choisir un nombre aléatoire entre 1 et 3 à l'ordinateur d'attendre 3 sec et de le dévoiler */
public class Shifumi {
    public static void main(String[] args) throws InterruptedException{
        int jeuordi = (int)(Math.random()*(3))+1;
        Thread.sleep(3*1000);
        System.out.println("votre ordinateur a choisie "+jeuordi);
    }
}
```

Etape 5:

On voit sur cette photo 2 encadrement différent.

-Orange: Les encadrements orange permette la mise à jour des score et l'affichage du gagnant

-Rouge: Les encadrements rouge permettent de (décider le gagnant de la manche) 3 if son crée 1 pour les manche égalité 1 pour les manche gagnante pour l'ordinateur et 1 pour les manche gagnante de l'utilisateur

```
if (signe.equals(signeordi)){
    System.out.println(x:"égalité");
    System.out.println(x:"");
    System.out.println("Signe Joueur : "+signe+" +"/ signe ordinateur : "+signeordi);
}
else if (signe.equals(anObject:"p")&&signeordi.equals(anObject:"c") || signe.equals(anObject:"f")&&
        signeordi.equals(anObject:"p") || signe.equals(anObject:"c")&&signeordi.equals(anObject:"f")){
    System.out.println(x:"Le joueur a gagne la manche");
    System.out.println(x:"");
    System.out.println("Signe Joueur : "+signe+" +"/ signe ordinateur : "+signeordi);
    scoreJoueur += 1;
}
else if (signeordi.equals(anObject:"p")&&signe.equals(anObject:"c") || signeordi.equals(anObject:"f")&&
        signe.equals(anObject:"p") || signeordi.equals(anObject:"c")&&signe.equals(anObject:"f")){
    System.out.println(x:"L'Ordinateur a gagne la manche");
    System.out.println(x:"");
    System.out.println("Signe Joueur : "+signe+" +"/ signe ordinateur : "+signeordi);
    scoreOrdi += 1;
}
```

Etape 6:

Ce code permet de comparer le numéro de la manches actuel(nbm) avec le nombre de manches total définis dans l'étape 1 en ajoutant à chaque manche 1 au numéro de la manche.

```
// Etape 1
while (nbm < nbmt) {
    nbm += 1;
    // Etape 2,3,4,5
}
```

Etape 7:

Compare les scores des 2 joueur(défini dans l'étape 5)et donne le gagnant de la partie .

```
/* Définition du gagnant de la partie */
if (scoreJoueur > scoreOrdi) {
    System.out.println(" Le joueur à gagné : " + scoreJoueur + " à " + scoreOrdi);
}
else if (scoreOrdi > scoreJoueur) {
    System.out.println(" L'ordinateur à gagné : " + scoreOrdi + " à " + scoreJoueur);
}
else {
    System.out.println(" égalité : " + scoreOrdi + " à " + scoreJoueur);
}
```

Pour rejouer il suffit de mettre tout la phase de jeu dans une boucle while (rejoue=true) est de demander à l'utilisateur s'il veut ou pas rejouer a la toute fin en enfant directe du while (rejoue=true)

```
/* Demande pour rejouer ou pas */
Scanner Rejoueoupas = new Scanner(System.in);
System.out.println("Voulez vous rejouer: 1=Oui 2=Non");
int resultat = Rejoueoupas.nextInt();
if (resultat == 1) {
    rejoue = true;
}
else if (resultat == 2) {
    rejoue = false;
}
```

Etape 8:

Les comparaison pour savoir quel joueur gagne la manche ne permettent pas de mettre les signe demandé (le ***.equals()) ne marche pas avec les signe)

Etape 9,10:

il suffit de faire un scanner qui demande le mode de jeu avec le résultat récolté on crée une autre variable qui équivaut au nombre de signe en jeu.

```
/* Demande du mode de jeu voulu avec puit ou sans */
Scanner jsigne = new Scanner(System.in);
System.out.println("Mode de jeu puit=1, Mode de jeu Normal=0");
int mdj = jsigne.nextInt();

/* Définition du nombre de signe en jeu avec puit nb=4 sans puit nb=3 */
if (mdj == 0) {
    nb = 3;
}
else if (mdj == 1) {
    nb = 4;
}
```

Ensuite il suffit de donner un nom au signe ici w et de dédoubler la demande des signe pour que la phrase corresponde:

```
/* Demande du signe et vérification pour le mode de jeu puit */
if (nb == 4) {
    /* demande du signe a l'utilisateur */
    jsigne = new Scanner(System.in);
    System.out.println("Choisir votre signe: p=Pierre ,f=Feuille ,c=Ciseaux ,w=Puit:");
    signe = jsigne.nextLine();
    /* Boucle de vérification */
    while (!signe.equals("p") && !signe.equals("f") && !signe.equals("c") && !signe.equals("w")) {
        jsigne = new Scanner(System.in);
        System.out.println("Vous vous êtes tromper veuillez entrer: p , f , c , w:");
        signe = jsigne.nextLine();
    }
}

/* Demande du signe et vérification pour le mode de jeu Normal */
else if (nb == 3) {
    /* demande du signe a l'utilisateur */
    jsigne = new Scanner(System.in);
    System.out.println("Choisir votre signe: p=Pierre ,f=Feuille ,c=Ciseaux:");
    signe = jsigne.nextLine();
    /* Boucle de vérification */
    while (!signe.equals("p") && !signe.equals("f") && !signe.equals("c")) {
        jsigne = new Scanner(System.in);
        System.out.println("Vous vous êtes tromper veuillez entrer: p , f ou c :");
        signe = jsigne.nextLine();
    }
}
```

il suffit ensuite de rajouter la vérification pour les point gagnant pour le joueur ou gagnant pour l'ordinateur et égalité qui est déjà géré car le seul égalité est le même signe

```
//gagnant pour le joueur
|| signe.equals("w") && signeordi.equals("c")
|| signe.equals("w") && signeordi.equals("p")
// gagnant pour l'ordinateur
|| signeordi.equals("w") && signe.equals("c")
|| signeordi.equals("w") && signe.equals("p")
```

et le tour est joué

Exemple de partie:

```
Choisir le nombre de manche 3,5 ou 10 :
3

Mode de jeu puit=1, Mode de jeu Normal=0
1

-----

Choisir votre signe: p=Pierre ,f=Feuille ,c=Ciseaux ,w=Puit:
w

égalité
Signe Joueur : w / signe ordinateur : w

-----

Choisir votre signe: p=Pierre ,f=Feuille ,c=Ciseaux ,w=Puit:
w

Le joueur à gagné la manche
Signe Joueur : w / signe ordinateur : p

-----

Choisir votre signe: p=Pierre ,f=Feuille ,c=Ciseaux ,w=Puit:
w

-----
-----

Score final

Le joueur à gagné : 1 à 0

Voulez vous rejouer: 1=Oui 2=Non
2
```

Conclusion :

J'ai énormément aimé faire ce tp il y avait de la réflexion de la pratique et il restait assez ludique ce qui est juste parfait.