

/01



DOJO POKER

# Poker Équipe G

---

27 Octobre 2021

# Poker - équipe G

## Réalisé

- Dojo poker

### Hold'em :

- Création d'un paquet de carte
- Tirer une carte au sort
- Création de joueurs
- Distribution de cartes aux joueurs
- 3 cartes au milieu : Flop

## Non réalisé

### Hold'em :

- 4 cartes au milieu : Turn
- 5 cartes au milieu : River
- Comparaisons entre la main et les cartes des joueurs
- Affichage du gagnant

# Poker - équipe G

## Démo

—

### Exemples

- Erreur entrée
- Test quinte flush vs quinte
- Test carré vs double paire

# Confiance

## Parties en confiance

- Robustesse du code grâce aux tests unitaires
- Algorithmes de comparaison de cartes et de mains fiables
- Entrées sorties

## Parties pas en confiance

- Peu de tests sur la partie Hold'em
- Couleurs des cartes en objet String (effets de bord possible)
- Gestions de la valeur de l'As dans les suites

# Poker - équipe G

## Exécution des tests unitaires

—

# Qualité

## Bonne qualité

- Bonne abstraction du code
- Gestions des erreurs dans l'entrée/sortie
- Structure et squelette du code correct

## Mauvaise qualité

- La lisibilité du Comparateur de mains
- Optimisation du code possible  
Ex : Possibilité de classer les mains par puissance

# Qui a apporté quoi



**Florian Latapie**



**Loïc Le Bris**



**Maxime Oliva**



**Thomas Paul**