Contrôle continu 1

Objectif

Développer certaines règles du jeu de Yams en Test Driven Development (TDD).

Vous serez évalués sur la qualité de votre code, soit :

- la fiabilité de réponse de votre programme
- la couverture de test
- la qualité de nommage
- le découpage et l'arité de vos fonctions
- la lisibilité
- l'application du TDD

Un programme ne traitant pas tous les cas mais qui est lisible, parfaitement testé et qui fonctionne sur les cas implémentés aura une meilleure note qu'un programme traitant tous les cas mais fait à la "va vite".

Aussi, pour aider à mettre en avant votre pratique du TDD, pensez à faire des commits (très) fréquents.

Enoncé

Attendu

Vous devrez développer un programme qui prend en paramètre plusieurs lancers de 5 dés, analyse ces lancés pour identifier les figures possibles, retourne la somme des points obtenus.

En cas de multiple figure dans un même lancé, seule la figure rapportant le plus de points devra être prise en compte.

Les lancers utilisés par votre programme pourront être écrits en dur dans le code.

Figures possibles

Figure	Description	Points
Brelan	3 dés ont la même valeur	28
Carré	4 dés ont la même valeur	35
Full	1 brelan et 1 paire	30
Grande suite	La valeur des 5 dés se suivent	40
YAMS	5 dés ont la même valeur	50
Chance	Pas de figure	Somme des 5 dès

Bonus (jusqu'à 2 points)

Suggestion : Faites le bonus sur une branche à part dédiée nommée "bonus" pour ne pas impacter le reste de vos développements.

Sur l'ensemble des lancés transmis en paramètre de votre programme, une figure ne pourra être sélectionnée qu'une seule fois.

Comme dans la vraie vie, les lancés devront être traités dans l'ordre fourni sans connaissance des lancés suivants. Une fois une figure F sélectionnée pour un lancé N, la figure F ne pourra pas être sélectionnée pour les lancés N+X suivants même si elle rapporte plus de points.

Exemple pour 3 lancés :

Lancé	Figure sélectionnée
11122	Full
11122	Brelan (le Full a déjà été pris)
11122	Chance (le Full et le Brelan ont déjà été pris)