

Dossier-projet – Lucien Chempaux

Projet poker et blackjack

Peu de temps après être entré dans la phase de planification de notre projet, j'ai tout de suite réfléchi à un projet qui pourrait être intéressant à réaliser ainsi qu'à essayer. Je n'eus pas grand mal à trouver l'idée de base qui allait guider notre projet : faire un jeu vidéo.

Mais avant de partir sur cette idée sans trop y réfléchir, je me suis posé certaines questions :

- Quel jeu pourrions-nous faire ?
- Est-ce réellement la bonne idée ?
- Ne serait-ce pas trop dur pour nous ?
- Quant penserait le reste du groupe ?

Après y avoir répondu, je me décidais enfin à proposer l'idée à Hugo qui, sans aucun signe de refus, répondit positivement à ma proposition. Il prévint Yves et c'est ainsi que le groupe choisit de se lancer dans le développement d'un jeu vidéo.

Prémises :

Sans trop attendre, nous nous confrontâmes à un problème :

- Quel jeu développer ?

Ce fut Hugo qui trouva ce que nous allions créer : un poker. L'idée de m'emballait pas réellement, j'avais plus en tête quelque chose de plus classique comme un jeu de plateforme. Mais apparemment ce ne fut pas le cas pour tout le monde puisque Yves ne semblait pas être gêné par le projet lancé par Hugo. Refoulant mes envies, je me fis à l'idée que le jeu sera un poker et n'émis aucune objection.

Tout ceci se déroula vers la mi-novembre, et ce fut en décembre qu'Hugo ouvrit un projet sur Github de façon à pouvoir partager facilement ce que l'on faisait et fixer des objectifs que chacun pouvait choisir d'accomplir pour faire avancer le projet.

Cependant, je ne pus m'y mettre qu'en janvier, la raison étant que j'étais en vacances durant les deux semaines de décembre. Et c'est à ce moment-ci que les ennuis commencèrent.

Première partie : conséquences de mon inaction

Dès lors que je me mis à travailler sur le projet, je remarquais quelque chose de très gênant : l'envie n'était pas au rendez-vous. En effet, le poker ne m'évoquant rien de plus qu'un simple jeu de cartes, je ne ressentais pas le besoin d'en créer un informatiquement et encore moins d'en apprendre les règles.

Ce désintérêt pour la base de notre programme fut un énorme problème à moi et mon groupe. Je ne ressentais pas l'envie de faire progresser le programme ce qui me détacha du projet Github. Ainsi, je ne rendais que très peu de mise à jour pour le programme et lorsque je le faisais, je n'y arrivais tout simplement pas. Je ne voulais pas perdre mon temps à développer un programme dans lequel je n'y mettais aucun entrain.

Tout ceci me mena à m'éloigner du groupe et à ne rien faire. Jusqu'à ce que des tensions entre moi et le groupe apparurent. Je ne pouvais plus me cacher et éviter le travail.

Après ces différents réglés, j'essayais de me remettre à travailler sur le projet, mais sans grand changement. Le manque de communication entre le reste du groupe et moi-même m'empêchait de connaître les intentions concernant le projet et cela m'emmena directement à ma dernière erreur.

Je rendis une dernière fois une mise à jour du programme avant de décider de partir de mon côté :

Ce que j'avais rendu ne fonctionnait pas.

Ce fut la goutte d'eau qui fit déborder le vase. J'eus du mal à digérer cela, mais le plus dur fut de faire face à la honte que je ressentais en voyant le reste du groupe. J'eus donc à faire un choix.

Deuxième partie : un choix d'une importance capitale

Je cherchais différentes alternatives pour continuer à développer le programme mais sans entrer dans le code du poker en lui-même et de ses règles. Plusieurs idées me vinrent à l'esprit :

- M'occuper de l'interface graphique du programme :

Ce semblait être l'idée parfaite : j'aimais bien créer et concevoir des interfaces hommes-machines et je pouvais ainsi être utile au projet sans que cela n'est un rapport avec le poker en lui-même. Mais j'abandonnais l'idée lorsqu'une autre m'apparut.

- Concevoir un deuxième programme que j'intriquerais au projet :

Voilà le véritable Saint Graal, pourquoi n'y avais-je pas pensé. Je pouvais de la sorte choisir ce sur quoi je voulais travailler et ainsi développer mon programme à mon rythme sans gêner les autres. Il ne restait qu'un problème à résoudre : quel jeu serait mon programme ?

J'exposais ainsi mon choix à Hugo qui ne semblait pas être contre. Mais il fallait d'abord que j'aie obtenu l'accord du professeur.

Mon soulagement fut énorme quand j'eus l'approbation de M.Dross. Je pouvais enfin travailler selon mes envies et règles. La question de « Quel jeu sera mon programme ? » ne mit pas grand temps à trouver une réponse. C'est Yves qui me la donna :

J'allais créer un blackjack, un jeu que j'appréciais et dont je connaissais déjà les règles.

Troisième partie : le développement d'un nouveau jeu

Un nouveau chemin se dévoila à moi. Et je pense qu'il est juste de dire que si je n'avais pas été confronté à ce choix, les choses auraient très mal tourné. Je pus donc continuer à vivre sans me préoccuper de quelque chose que je n'appréciais pas.

Contrairement au poker, je trouvais tout le temps la motivation pour penser à comment réaliser mon jeu, quelles fonctions créer et comment les construire, j'y prenais réellement plaisir. Cela n'eut d'effet que de me simplifier la tâche et ainsi le développement de mon jeu put réellement commencer.

La création de la base de mon blackjack

C'est lors du mois d'avril que le plus gros du travail fut abattu. En un week-end je pus créer le squelette de mon blackjack ; c'est-à-dire un prototype jouable mais sans interface homme-machine. Je devais donc utiliser des `print()` pour connaître ma main et celle du croupier. C'était laborieux mais fonctionnel et je n'eus aucun problème assez notoire pour que je m'en souvienne.

Ainsi ce sont ces fonctions qui furent développées :

- `creer_participants()`
- `tirer_carte()`
- `distribuer()`
- `carte_joueur()` et `carte_croupier()`
- `miser()`
- `ia()`
- `perdre_ou_gagner()`
- `lancer_partie()` et `continuer_partie()`

Il faut prendre en compte que l'interface à ce moment-là ne se résumait qu'à des fenêtres s'ouvrant lorsque je misais en début de partie ou continuais une partie. Il n'y avait encore aucun bouton pour tirer une carte ou rester, j'étais obligé d'appeler manuellement les fonctions `carte_joueur()` et `ia()` pour jouer, ce qui provoquait l'arrêt du programme dès que celle-ci étaient entièrement lues. Il fallait donc absolument que je crée une interface homme-machine qui permettrait de jouer convenablement.

La création de l'interface de jeu : l'apparition du premier problème

C'est lors du développement de l'interface de jeu que je rencontrais mon premier problème : créer une image lorsque moi ou le croupier tire une carte.

J'avais au préalable créer deux boutons quoi me permettait de jouer plus facilement : un bouton permettant de tirer une carte et un autre permettant de rester. En restant, celant lance la fonction `ia()` qui va voir qui gagne et puis proposer au joueur si oui ou non il veut continuer sa partie en exécutant la fonction `continuer_partie()` selon le choix du joueur. Et c'est justement lorsque je décidais de continuer la partie que le problème apparut.

Chaque image est sous la forme d'une variable portant le nom de la carte que celle-ci représente. C'est simple mais peut-être pas la meilleure manière. En effet, c'est après avoir tout mis en place pour la création de l'image représentant la carte tirée que le problème survint. Lors du premier lancement du jeu, tout fonctionnait à merveille, les images étaient là et je pouvais enfin jouer convenablement à mon blackjack. Mais lorsque je décidais de continuer la partie lorsque je perdais ou gagnais, les cartes ne s'affichaient plus :

C'était la panique

La création de l'interface de jeu : résolution du problème

Je dus essayer une méthode avant de trouver la bonne, mais malheureusement celle-ci était chronophage et je perdis donc le temps pour trouver cette (mauvaise) méthode et le temps mis pour l'essayer. Elle consistait à mettre chaque image dans une variable de type dictionnaire au lieu de donner à chaque image une variable individuel. Mais lorsque les résultats furent là, la déception fut grande.

C'est peut de temps après avoir remis les images sous leur forme initiales (variables individuelles) que la solution m'apparut totalement par hasard : j'avais ajouté pour voir les variables représentant les as au global de `lancer_partie()` et `continuer_partie()` et là : miracle, tout fonctionne.

C'était la solution, je devais désormais ajouter aux global de `lancer_partie()` et `continuer_partie()` toutes les variables de cartes. Cela prit du temps mais après tout fonctionnait à présent.

Après l'ajout des cartes, il ne me restait plus qu'à ajouter des textes indiquant la mise, notre argent, nos victoires, notre score et celui du croupier, etc...

Le programme fonctionnait à merveille et j'ajoutai la dernière fonction au programme, `double_mise()`. Le jeu était à présent terminé.

Dernière partie : le menu principal

La dernière ligne droite était de créer un menu faisant la liaison entre le poker du reste du groupe et mon blackjack. La tâche fut aisée jusqu'à ce que j'essaye de faire en sorte que les deux boutons créés ouvre respectivement le poker ou le blackjack. J'avais de sérieux problème concernant cela jusqu'à ce que je trouve la commande permettant de récupérer le chemin d'accès d'un fichier spécifique. Je n'avais donc plus qu'à donner à une variable ce chemin récupéré et puis utiliser `os.chdir(variable)` suivi de `os.startfile(nom du fichier à ouvrir)`.

Avec cette dernière étape faite, le projet fut enfin terminé.