

Pour ce troisième et dernier TP, nous allons aborder les bibliothèques de classes mais aussi et surtout les interfaces graphiques.

L'application que vous devez réaliser pour ce TP sera un jeu de Yams (ou Yathzee).

Rappel des règles ici : <https://www.regles-de-jeux.com/regle-du-yams/>

L'application se déroulera sur deux fenêtres différentes :

- La première nous aurons un formulaire qui pourra accueillir jusqu'à 4 joueurs
- La deuxième aura le jeu de Yams. Nous y trouverons les 5 dés, le tableau des scores du joueur actuel, ainsi que les différentes options qui se trouvent à disposition d'un joueur (garder des dés, passer son tour etc ...)

**Vous êtes libres du design.**

**Contraintes :**

- Les joueurs seront représentés par des objets
- Les dés seront représentés par des objets
- Une feuille de score sera un tableau d'objets qui sera relié à un joueur.
- Les classes qui représentent les dés et les scores seront dans une bibliothèque de classes.

**Bon courage à vous !**