

JAVA TP1 La Bataille

Le jeu de cartes la Bataille se joue avec un jeu de 32, 52 ou 54 cartes. La totalité du jeu est mélangé et distribué aux deux joueurs.

La valeur des cartes va en décroissant de l'As au 7 ou au 2 suivant votre jeu de cartes. Pour les jeu de 54 cartes, deux jokers sont ajoutés et sont les cartes les plus puissantes.

On ne fait pas de différence entre les différentes couleurs (as, pique, cœur, trèfle).

Caractéristique de cette version :

Interface du menu à plusieurs niveaux :

Possibilité de choisir le nombre de carte (32, 52, 54 cartes).

Deux modes de jeu : à points et à cartes (voir ci-dessous).

Possibilité de rejouer à la fin d'une partie

Possibilité de changer nom des joueurs et quitter le jeu depuis le menu

Possibilité de quitter durant une partie

Librairies utilisées :

- java.util.Scanner (pour récupérer les choix des joueurs)
- java.util.ArrayList (pour gérer les paquets de cartes, plus puissant qu'un simple tableau)
- java.util.Collections (pour mélanger les cartes)

Comment jouer à la bataille :

Chacun tire une carte et la compare à la carte de son adversaire.

- Dans le mode à points, la carte la plus forte rapporte un point à son propriétaire et les cartes sont jetés. En cas d'égalité de carte (bataille), les joueurs remportent tous les deux 2 points.
- Dans le mode à cartes, la carte la plus forte permet de remporter la carte adverse. En cas d'égalité de carte (bataille), chaque joueur mise une carte face cachée et retourne une nouvelle carte. Le gagnant remporte les 6 cartes, (si nouvelle égalité, rebelotte, si plus assez de carte pour jouer, perdu)

Comment gagner à la bataille :

- Dans le mode à cartes, le gagnant d'une partie de bataille est celui aura dans ses mains toutes les cartes du jeu.
- Dans le mode à points, lorsqu'il n'y a plus de carte en jeu, le gagnant de la partie est celui qui cumulé le plus de points.