



Vidéo Poker

Responsables Pédagogiques

pedago-samsung@epitech.eu

Sommaire

Sommaire	2
Détails administratifs.....	3
Introduction.....	3
Restrictions.....	3
Projet	4
Partie 1	4
Distribution des cartes.	4
Interface graphique.....	4
Partie 2	4
Reconnaissance des combinaisons.....	4
Calcul des gains	4
Partie 3	5
Enregistrement des gains.....	5
Annexe : Mockups déroulement d'une partie	6
Ecran d'accueil :.....	6
Ecran de mise :	6
Première distribution et defausse :.....	7
Main finale et gain.....	7
Game over :	8

Détails administratifs

- Le projet est à réaliser seul.
- Les sources doivent être rendues avec BLIH.
- Répertoire de rendu : **Video_Poker**

Introduction

Le vidéo poker est un jeu de casino, similaire au machine à sous, ou le joueur se voit distribuer 5 cartes. Après la première distribution, il peut choisir d'en changer une ou plusieurs (toutes ou aucune). Les cartes défaussées ne peuvent pas être redistribuées.

Une fois les cartes défaussées remplacées par d'autres, le joueur se retrouve avec sa main finale et ses gains sont calculés en suivant les règles classiques des combinaisons au poker (https://fr.wikipedia.org/wiki/Main_au_poker#Ordre_des_niveaux_des_mains). A vous d'implémenter un calcul de gain en fonction (ex : une paire remporte 1.1 fois la mise, un brelan remporte 1.5 fois la mise, etc.). En dessous de la paire de valet, la main est perdante.

Restrictions

Aucune, techno libre !

Projet

Partie 1

Distribution des cartes.

Premièrement, il va vous falloir implémenter la logique pour les deux distributions de cartes : Première main, défausse, main finale. N'oubliez pas qu'une carte distribuée au premier tour ne peut pas se retrouver au deuxième.

Interface graphique

Ça marche, vous avez votre script qui distribue 5 cartes, mais personne ne va miser si votre jeu ne ressemble à rien, commencer à implémenter votre interface, fiez-vous au mockups en annexe. Les cartes devront au minimum afficher leur valeur et leur couleur, et il faudra une petite animation pendant la distribution.

Partie 2

Reconnaissance des combinaisons

Maintenant que le joueur a ses cartes en main, il va falloir faire en sorte qu'il puisse perdre son argent, implémentez la logique nécessaire à la reconnaissance des combinaisons.

Calcul des gains

Maintenant que vous savez ce que le joueur a en main, il va falloir calculer ses gains en fonction de sa mise, plus sa main a de valeur, plus ses gains doivent être importants et, pour rappel, en dessous de la paire de valet, c'est perdant.

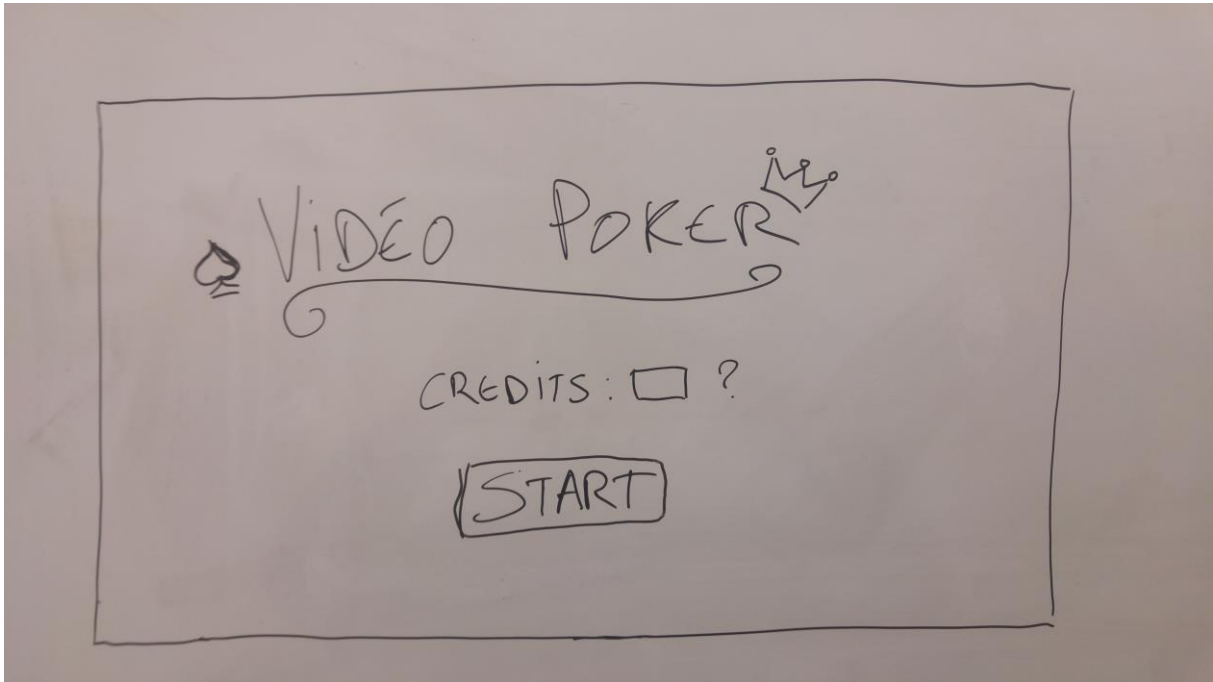
Partie 3

Enregistrement des gains

Histoire de pas se faire trop plumer, la direction aimerait bien pouvoir surveiller les chanceux, faites-en sorte que les 10 plus gros gains, en fonction des mises investies (plus gros ratio, quelqu'un qui mise 99 \$ pour repartir avec 100 n'est pas intéressant, quelqu'un qui mise 2 et part avec 50 l'est), soient enregistrés quelque part.

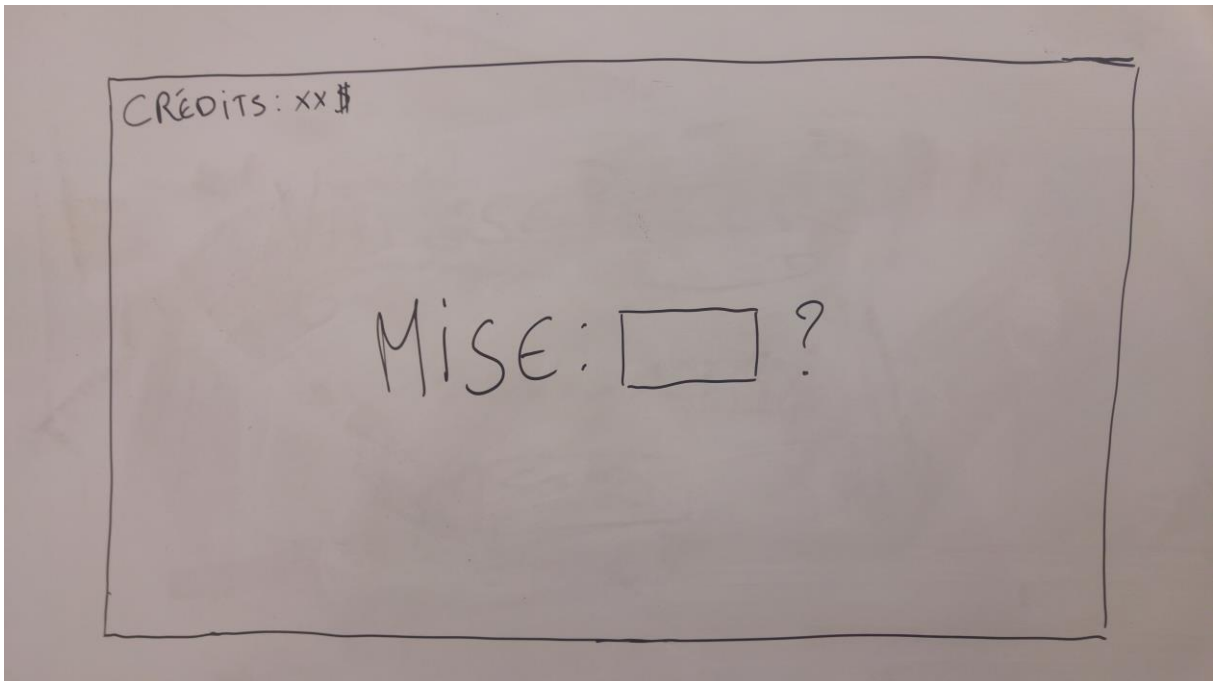
Annexe : Mockups déroulement d'une partie

Ecran d'accueil :



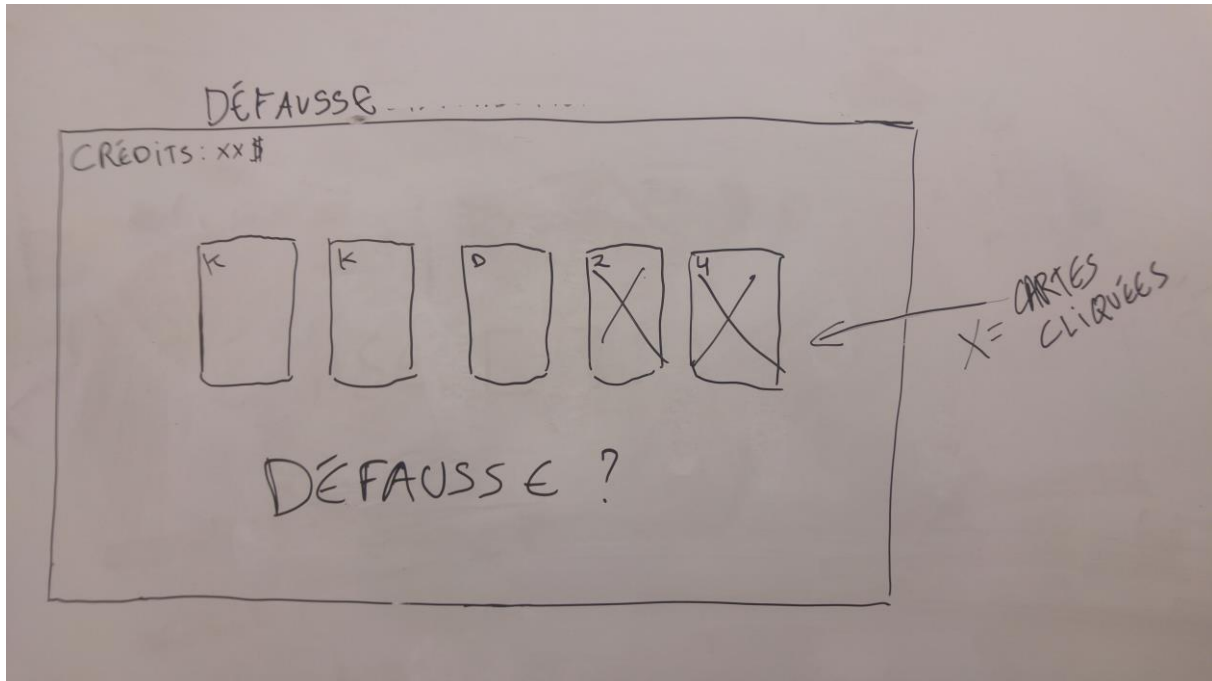
Ecran de mise :

Avant chaque manche, le joueur pourra miser la somme qu'il désire, tant que celle-ci n'est pas supérieur à ses crédits disponibles



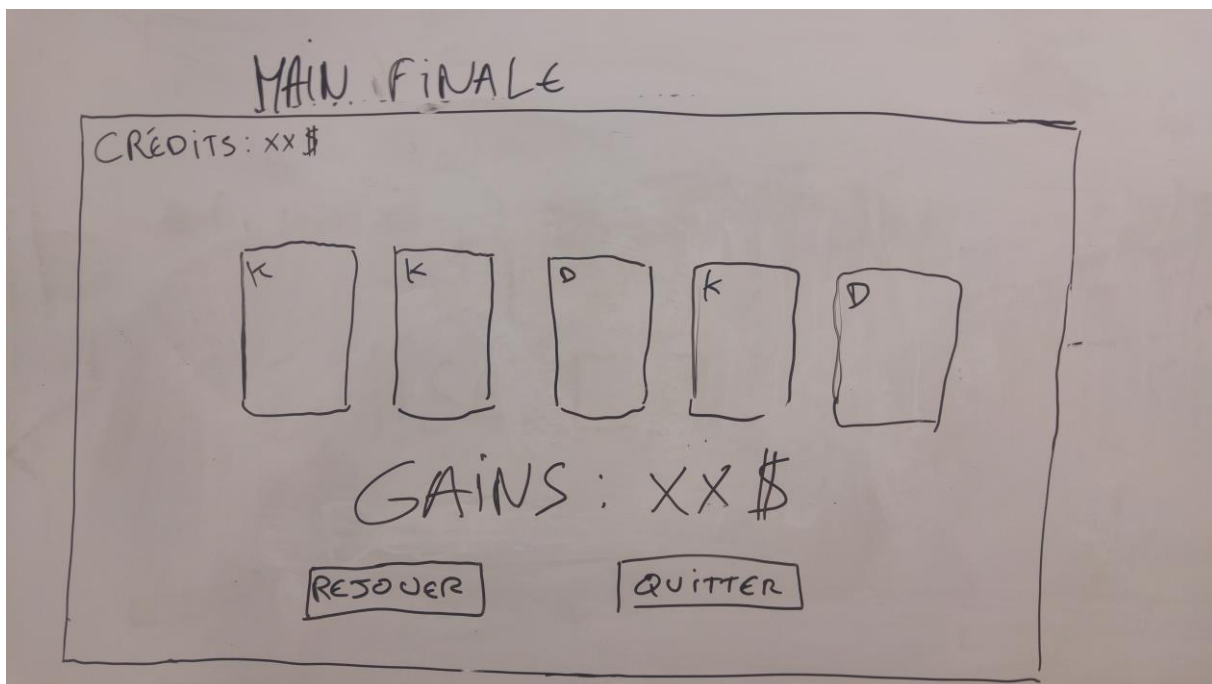
Première distribution et défausse :

Après la première distribution, le joueur pourra cliquer sur les cartes qu'il ne veut pas garder (puis sur un bouton que notre graphiste nouvellement au chômage a oublié de dessiner pour passer à l'étape suivante).



Main finale et gain

Une fois la défausse validée, les cartes sont remplacées et les gains calculés, ceux-ci seront ajoutés aux crédits du joueur :



Game over :

Il est évident que le joueur qui arrive au bout de ses crédits n'a plus le droit de jouer et doit être mis à la porte du casino.