Jeu de Khang

**EXPLICATION**

Le point de ce jeu est de rouler la valeur 6 avec le dé, 5 fois; pour ce rendre a 6, le joueur doit rouler chaque valeur en dessous 5 fois en ordre chronologique, 1x5, 2x5, 3x5, 4x5, 5x5, 6x5

* Joueur 1 roule:
* S’il roule un 1 ajoute un point (il est a ⅕, doit rouler jusqu'à ce qu'il atteignent 5 fois le nombre 1)
* Joueur 2 roule:
* S’il roule un 1 ajoute un point (il est a ⅕, doit rouler jusqu'à ce qu'il atteignent 5 fois le nombre 1)
* Joueur 1 roule:
* S’il roule un 2 n’ajoute pas un point (il est à ⅕, (doit rouler jusqu'à ce qu'il atteignent 5 fois le nombre 1)
* Lorsqu’un joueur arrive à 5/5, il recommence à 0/5 mais avec la valeur 2 et non 1
* Lors au deuxième valeur ou plus, les joueurs peu maintenant faire un pari (s’il roule la valeur voulu, il bouge directement à la prochaine valeur, si non, il recule d’une valeur)\*
* Les joueur roules jusqu'à lorsqu’ils atteint la valeur 6, et ensuit roule la valeur 6, 5 fois
* A la valeur 6, les joueurs ne peut plus faire un pari et doit maintenir 6 à 5 fois

\*Un pari est un bet. Si tu décide de faire un pari au valeur 4 et tu roule un 4 tu saute automatiquement au valeur 5. Si non, tu retombe à 3

**SIMULATION**

X joue contre Y

X roule un 1 (1/5)

Y roule un 5 (0/5)

X roule un 1 (2/5)

Y roule un 1 (1/5)

X roule un 1 (3/5)

Y roule un 4 (1/5)

X roule un 1 (4/5)

Y roule un 3 (1/5)

X roule un 1 (5/5)

X est a valeur = 2

Y roule un 2 (1/5)

X roule un 3 (0/5)

Y roule un 2 (1/5)

X roule un 2 (1/5)

Y roule un 1 (2/5)

X roule un 2 (2/5)

Y roule un 2 (2/5)

X roule un 2 (3/5)

Y roule un 1 (3/5)

X roule un 2 (4/5)

Y roule un 1 (4/5)

X roule un 2 (5/5)

X est a valeur = 3

Y roule un 1 (5/5)

Y est a valeur = 2

X roule un 3 a pari (5/5)(rouler valeur voulu donc il saute à 4)

X est a valeur = 4

Y roule un 6 a pari (0/5)(rouler valeur non voulu, tombe à 1)

Y est à valeur = 1

X roule un 4 a pari (5/5)

X est a valeur = 5

Y roule un 5 (0/5)

X roule un 5 à pari (5/5)

X est a valeur = 6

Y roule un 1 (1/5)

X roule un 6 (1/5)

Y roule un 5 (0/5)

X roule un 6 (2/5)

Y roule un 1 (1/5)

X roule un 6 (3/5)

Y roule un 4 (1/5)

X roule un 6 (4/5)

Y roule un 3 (1/5)

X roule un 6 (5/5)

**ÉCRAN**

* Demande pour le nom des joueurs dans un fenêtre
* GUI avec les nom en haut à gauche et a droit. Le valeur du dé voulu est en dessous de leur nom respectif, et le montant de ces valeurs rouler en dessous d’eu
* Bouton qui dit (Roule pour “Joueur qui roule”)
* Lorsqu’il pèse le bouton actualiser le GUI
* A valeur du dé 2 le bouton de pari apparaît pour le joueur respective
* Si il retombe a valeur 1 le bouton disparaît
* A la fin lorsque quelqu'un gagne demande si il veut jouer encore.(Fenêtre)

La description est bonne, avec qqe commentaires. Tu dois expliquer un peu plus le pari - est-ce qu’il y a une limite? Commences-tu avec un certain montant? Et tu dois rouler 5 fois 1 en ordre? C’est potentiellement rouler 30 fois juste pour faire 5 uns!

Ton exemple démontre un peu comment long sera le jeu car ce n’est pas réaliste rouler 5 uns de suite. Et ton exemple de pari n’explique vraiment pas comment tu veux utiliser les paris.

Dans l’affichage, tu démontre que tu dois afficher là où la personne est rendue,, ce qui est bien.

HP = 4

CM = 4

|  |  |
| --- | --- |
| **Chose qui dit si ca fonctionne** | |
| **Chose** | **Fonctionne?** |
| Demande pour nom des 2 joueurs |  |
| Le Montant roulé est affiché après que tu pèse roule |  |
| Les tours de joueurs s’alterne |  |
| Lorsque tu roule 1 5 fois la valeur voulu mont a 2 |  |
| Lorsque tu pari avec la valeur voulu tu augment d’un valeur de dé (3 à 4 par exemple) |  |
| Lorsque perd le pari tu tombe de un niveau (2 à 1 par exemple) |  |
| Au valeur 1 et 6 le fonction pari est enlevé |  |
| Lorsque que quelqu’un gagne affiche cela |  |
| Confirm s'ils veulent jouer encore |  |
| Recommence le jeu |  |
| Les variables afficher son actualiser |  |
| Re-demande pas pour les noms |  |