**Pseudocode**

Demande pour le nom de joueur #1

Demande pour le nom du joueur #2

Si (tour égal 1)

Si (valeur du dé voulue pour joueur 1 N’est pas égal 1 ou 6)

Bouton de pari = activé

Else

Bouton de pari désactiver

Else si(tour égal 2)

Si (valeur du dé voulue pour joueur 2 n’est pas égal 1 ou 6)

Bouton de pari = activé

Else

Bouton de pari désactiver

**attend pour que le joueur click roule**

**Lorsque Bouton est cliqué**

Si (tour égal joueur 1)

Méthode (insère nom du joueur1, valeur du dé voulu du joueur 1, nombre de dé rouler du joueur 1)

Si (tour égal 2)

Méthode (insère nom du joueur2, valeur du dé voulu du joueur 2, nombre de dé rouler du joueur 2)

Méthode (pour joueur 1 et 2)

i est Nombre aléatoir entre 1 et 6

Si (i égal valeur du dé voulu)

Nombre de dé rouler++

Si (nombre de dé roulé égal 5)

Si (valeur du dé voulu égal 6)

Confirm dialog avec le joueur qui a gagné et demande si il veut rejouer

else

Nombre de dé roulé deviens 0

valeur du dé voulu++

Else

{}(continue avec le code)

Else

{}(continue avec le code)

Si (tour égal joueur 1)

Tour deviens 2

Si (tour égal 2)

Tour deviens 1

Update GUI

Actualiser les labels contenant l’information de chaque joueur