

## Compte-rendu du projet Blackjack

### Résumé :

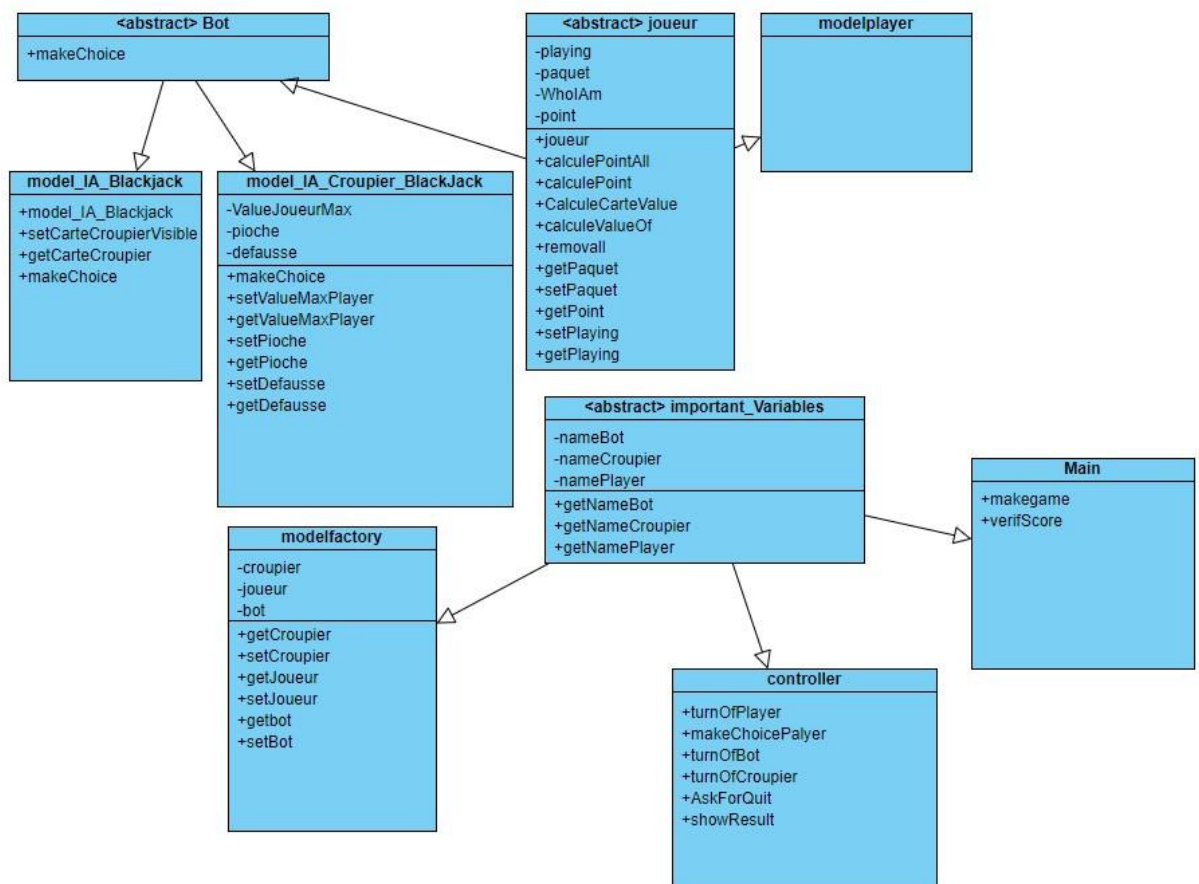
Ce projet est une version minimale d'un Blackjack. Il a été réalisé en suivant les particularités des consignes, à savoir une librairie « cartes » permettant de créer et manipuler des cartes, pouvant être utilisée par d'autres applications et d'un jeu de « blackjack » s'appuyant sur cette librairie.

La librairie et le jeu suivent bien évidemment la méthode MVC vue et revue en cours depuis le début de la licence.

La vue a été faite avec la bibliothèque graphique "swing".

Nous allons donc ici présenter le diagramme des classes mises en œuvre pour la réalisation du Blackjack.

### Diagramme des classes : (Blackjack)



Le programme contient une principale classe qui est Main. Elle permet l'entièreté du fonctionnement de l'application. Elle utilise principalement la class modelfactory qui permet de créer un ensemble de model utilisable.

Son fonctionnement permet de respecter le modèle MVC (model, view,controller).

Le main fonctionne de la manière suivante:

- il crée un ensemble d'objet (un joueur, aucun ou plusieurs bot et un croupier)
- il les utilise dans une boucle pour former des tour de jeux
- vérifie si tous les joueurs arrêtent de jouer pour terminer une partie.
- affiche des informations grâce au contrôleur qui appelle la view.

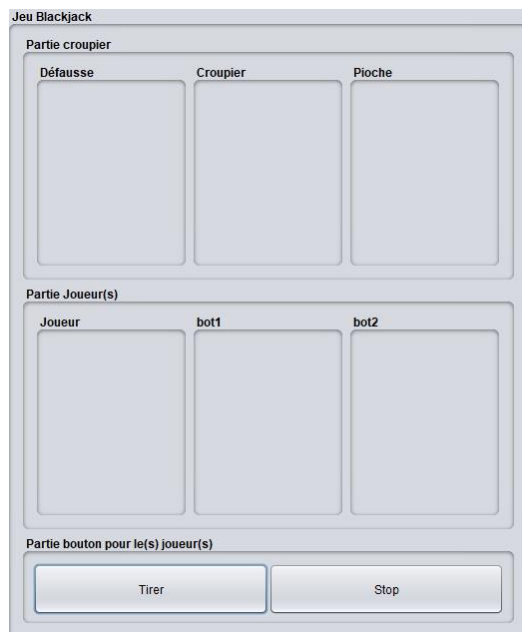
remarque: -le fichier blackjack.jar ne fonctionne pas correctement

-le fichier carte.jar fonctionne parfaitement (ne possède pas de class main ni test)

Les model d'IA et IA\_Croupier sont extend de joueur qui permet de définir un joueur qui représente soit un joueur, soit une ia (bot) soit l'ia croupier.

modelfactory est une classe permettant de construire chaque ia et joueur dont on a besoin. il fonctionne de la même manière que le factory de Carte.

## Vue



La vue a été faite de façon à ce qu'il y est un Panel principal qui correspond au plateau du Blackjack constitué de 3 Panels différents. Une partie croupier, une partie pour les joueurs ainsi qu'une partie avec les différents boutons pour le joueur.

La partie "croupier" est constituée de 3 autres Panels qui sont: la défausse, la zone de jeu du croupier ainsi que la pioche.

La partie "joueurs" est constituée de 3 Panels, 1 qui représente le plateau du joueur et le reste représente les plateaux des bots.

La dernière partie est constituée de 2 boutons, un qui permet de tirer une carte, l'autre de terminer son tour de jeu.