

## POO - TDTP N° 10

### TD : Analyse

Analyse de l'exercice du TP - Jeu de Cartes (à traiter en TD)

Représenter sur papier les classes et leurs relations sous forme d'un diagramme de classes UML

### TP : Jeu de Cartes - Bataille

le but de ce TDTP est de créer une application Java simulant un jeu de cartes. Parmi les nombreux jeux de cartes, la bataille est l'un des jeux les plus simple.

On souhaite jouer à la *Bataille* régit par les règles suivantes :

Le jeu se joue à 2 joueurs. On dispose d'un paquet de 32 cartes mélangées au hasard, 16 cartes sont distribuées à chaque joueur. À chaque tour de jeu les joueurs retirent une carte du dessus de leur paquet et les comparent. Le joueur ayant retiré la plus forte carte remet les 2 cartes en dessous de son paquet. En cas d'égalité (on dit « bataille » : 2 cartes sont de même valeur), on rejoue chacun une autre carte. La carte la plus forte emporte alors toute la levée additionnée. Le jeu est terminé lorsqu'un joueur n'a plus de cartes (il est perdant).

Valeur des cartes (en décroissant) : As, Roi, Dame, Valet, Dix, Neuf, Huit, Sept

Couleur des cartes (en décroissant) : Pique, Cœur, Carreau, Trèfle

#### *Note :*

- Il existe, bien entendu, d'autres variantes.
- Vous avez la possibilité de proposer une variante différente de celle décrite ci-dessus.