

- [TP DiceGame](#)
 - [Diagramme](#)
 - [Règles](#)

TP DiceGame

En suivant le cahier des charges suivant, vous devez réaliser un jeu de dès.

Diagramme

Copiez le diagramme suivant sur www.planttext.com

```
@startuml
skinparam classAttributeIconSize 0

class De {
    +valeur
    +lancer()
}

De "0..*" --o "1" Gobelet

class Gobelet {
    +valeur
    lancer()
    afficherScore()
}

class Joueur {
    +nom
    +score
    jouer(Gobelet)
    afficherScore()
}

Joueur "0..*" --o "1" Partie
Partie "1" o-- "1" Gobelet

class Partie {
    nbTours: int
    initialiserPartie()
    lancerPartie()
    afficherGagnant()
}
```

Règles

Nous avons un gobelet par partie. Les joueurs se partagent le gobelet. Le gobelet contient tous les dès de la partie. Il y aura toujours un dés par joueur. On veut en revanche pouvoir décider du nombre de manches par partie. Si le nombre de joueurs est pair, alors le nombre de manche doit être impair et inversement. Et ce afin d'éviter qu'il ne puisse y avoir des égalités.

Le joueur avec le plus haut score gagne la manche. Le joueur qui a remporté le plus de manches gagne la partie !

La partie elle même se déroulera automatiquement, et enverra les informations suivants en console :

- Pour chaque tour, le jet réalisé par chaque joueur
- Le vainqueur de la manche
- Une fois toutes les manches jouées, on veut voir en console :
 - Le nombre de manches gagnées pour chaque joueur,
 - le vainqueur de la partie.