

	<p align="center">Controle continu Conception Orientée Objet</p> <p align="center"><i>M1 – Info</i></p> <p align="center"><i>S. Caffiau - année 2015/2016</i></p>	
--	--	--

Bataille espagnole

<p>CC1 : conception (19 octobre)</p> <p>CC2 : implémentation (doit être terminé pour le 30/11 13h)</p>

La bataille espagnole est un jeu de carte qui se joue de 2 à 4 joueurs. Les cartes sont de 4 familles différentes : l'or, l'épée, le bâton et la coupe. L'ordre des cartes dans une famille est : As, 3, Roi, Dame, Cavalier, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 et leurs valeurs (ie le nombre de points de chaque carte) sont présentées dans le tableau ci-dessous :

As	3	Roi	Dame	Cavalier	10 à 2
11	10	4	3	2	0

Une partie est constituée de plusieurs "jeux" qui permettent aux joueurs de marquer des points. Le gagnant étant celui qui a le plus de points lorsque la partie se termine. Une partie se joue soit en un nombre de jeux fixé par les joueurs, soit par un nombre de points à atteindre (exemple : fin de la partie lorsqu'un joueur a atteint les 300 points).

A chaque jeu, une famille est désignée comme étant l'atout. Cette famille a pour particularité d'être *plus forte* que les autres, c'est à dire que n'importe quelle carte de la famille atout bat n'importe quelle carte d'une des trois autres familles.

Le choix de la famille atout d'un jeu se passe de la manière suivante : après distribution de 3 cartes à chaque joueur, la première carte du tas de cartes restantes est retournée, la famille à laquelle elle appartient est désignée comme atout si l'un des joueurs (interrogés dans le sens des aiguilles d'une montre) le souhaite. Si personne ne souhaite la famille de la carte comme atout, les joueurs peuvent en choisir une autre (là aussi dans l'ordre des aiguilles d'une montre). La carte retournée est placée sous le tas pour être la dernière carte piochée.

Chaque joueur possède 3 cartes (qu'il voit). A chaque tour, il joue une de ses 3 cartes et en pioche une autre dans le tas de cartes non distribuées (tant qu'il en reste dans le tas). Une fois que tous les joueurs ont joué leur tour, la carte la plus forte remporte la bataille et donc le joueur qui l'a jouée prend les cartes du pli (sa carte et celles des autres joueurs) et commencera le tour suivant. Toutes les cartes remportées sont comptabilisée à la fin du jeu (quand toutes les cartes auront été jouées).

Pour définir la carte la plus forte d'un pli :

- s'il n'y a aucune carte de la famille atout, la carte la plus forte est celle la plus haute dans l'ordre des cartes jouées parmi les cartes de la même famille que la 1ère carte jouée
- s'il y a au moins une carte de la famille atout, c'est la carte la plus haute dans l'ordre parmi les cartes de la famille atout.

Exemple :

cartes jouées (dans l'ordre de jeu) :

Joueur 1 : Dame Bâton

Joueur 2 : Roi Bâton

Joueur 3 : As Or

Joueur 4 : As Epée

- cas 1 : or est famille atout
une seule carte or de jouer, elle remporte la bataille (le joueur 3 remporte le pli)
- cas 2 : bâton est famille atout
2 cartes bâton ont été jouées, le roi et la dame, dans l'ordre des cartes le roi est plus fort que la dame c'est donc le roi bâton qui remporte la bataille (joueur 2 remporte le pli)
- cas 3 : coupe est famille atout
aucune carte de la famille coupe n'a été jouée, on considère donc la famille de la première carte jouée (bâton) et on retombe sur le cas 2