

REPUBLIQUE DU CAMEROUN

PAIX-TRAVAIL-PATRIE

MINISTERE DES ENSEIGNEMENTS SUPERIEURES

INSTITUT PREPAVOGT

REPUBLIC OF CAMEROON

PEACE-WORK-FATHERLAND

MINISTER OF HIGHER EDUCATION

PREPAVOGT INSTITUTE

## **RAPPORT DE PROJET**

## **THEME : POKER TEXAS HOLDEM**



MEMBRES DU GROUPE

* NOKAM PELAP JULIEN
* DZOSSA MICKE GODWILL
* LADIBE SAMMUEL

**Sous la coordination de :** M. VOUNDI

**Année académique :** 2019/2020

SOMMAIRE

REMERCIEMENT

INTRODUCTION

# ORGANISATION DU TRAVAIL

1. Distribution des cartes
2. Gestion des mises
3. Combinaison

# DIFFICULTES RENCONTREES

1. OBSERVATIONS

CONCLUSION

*REMERCIEMENT*

*Nous remercions notre cher professeur M. VOUNDI et toute l’équipe des NéoProgrammeurs. Un remerciement aussi adressé à l’équipe d’Openclassroom.*

INTRODUCTION

Le poker dans sa variante **TEXAS HOLDEM** est un jeu de cartes assez original. Il se pratique à plusieurs joueurs avec un jeu de cinquante-deux cartes et des jetons représentant les sommes misées. Le gagnant est celui qui réussit à remporter tout l’argent que possède les participants son les autre. Le jeu se déroule autour de plusieurs manches et à chaque tour le vainqueur du tour est celui qui a la plus grande combinaison. De plus chaque tour est constitué de tour de mise soit trois tour de mise par manche ou tour. Dans notre jeu, et compte tenu du temps qui nous a été allouer et du faite que c’est notre véritable premier projet sérieux nous avons voulus nous limiter à deux joueurs.

# ORGANISATION DU TRAVAIL

Dans le but de mieux réaliser ce projet nous avons décider de nous repartir le travail.

1. DISTRABUTION DES CARTES

Cette partie est sensée gérer la distribution des cartes. Nous avons pour cela utilisé des fonctions comme :

* void LIRE\_NOMS() : pour lire le nom des participant
* void InitJeu() pour initialiser le jeu de carte
* CARTE \*Distribue(CARTE \*pCarte) : pour distribuer des cartes
* void Affectation\_Cartes() : permettant à partir de la fonction Distribue() distribuer au joueur les cartes.

1. *GESTION DES MISES*

Cette partie était d’un niveau un peu plus élevé que la précédente partie. En effet il s’agit ici de gérer les mises des joueurs. On doit se rassurer que la mise entrée par l’utilisateur est correcte, s’il peut vraiment miser la somme entrée, si cette somme est suffisante ou pas, s’il peut accéder à telle option ou pas. Bref contrôler l’évolution des tours de mise. Pour cela voici les fonction qui ont été utilisées pour réaliser cette partie :

* void Retourner\_Cartes\_Milieu(int i) : elle s’occupe des cartes retournées à chaque tour de mise comme sont nom l’indique.
* void Decision() : elle s’occupe des décisions que peut prendre un joueur.
* void POSSIBLE() : elle permet de voir si tu le joueur peut cheker
* void MISE\_DEPART(int NumJoueur) : elle gère les mises de départ
* void Lire\_Montants() : elle affiche lorsqu’un joueur joue le résumer du jeux.

1. *COMBINAISON*

Pour cette partie elle est la plus compliquée car ici le nombre de possibilité est exaspérant, époustouflant. On n’en parlera pas de ces fonctions en profondeurs ici car cela pourrait nous prendre une éternité. En gros il à fallut décomposer les possibilités, revoir le fonctionnement aboutissant à meilleure combinaison que possède chaque joueur enfin comparer ces combinaisons pour savoir qui a gagné. Nous avons commence par écrire les fonctions élémentaires telle que

# DIFFICULTES RENCONTREES

La principale difficulté fut la progression qui eu a mené pour effectuer le projet. En effet des jours et des nuits ont été nécessaire pour pouvoir progresser en si peut de temps. Bien sure nous aurons pu copier le code sur le net mais se serait allé en l’encontre du but des projets et cela est non étique. Par ailleurs il y’avait aussi les cours toute la journée et les devoir à la suite de ceux-ci. En effet cela ralentissait la progression en connaissance et même dans le travail. Nous avons eu aussi des problèmes techniques telle que les problèmes de connexions( le réseau était de mauvaise qualité), les problèmes d’énergie électrique( le courant électrique partait et revenait sans cesse), le manque d’expérience en matière de forum( En effet le jeu était sensé sortir avec une véritable interface 2D et en mode réseau mais à cause du manque d’expérience en matière de forum nous a empêcher de le réaliser. Cela nous a aussi pénalisés dans la progression principale de ce qui en est des connaissances). Malgré le fait qu’on a des cours et des TP d’informatique, on ne pouvait pas tout demander au professeur car cela aurais interrompu le cours voir suspendre. Les délais trop cour ne nous ont pas permit d’effectuer des minis TP axé sur la maitrise des nouvelles connaissances. Nous avons du donc nous y adapter. Résultat, des difficultés de plus car pleines de questions sans réponses et des lignes de code en plus.

1. OBSERVATIONS

Malgré tous les problèmes rencontrés on a pu réaliser du mieux que l’on pouvait notre projet. Cela nous appris l’esprit de travail en équipe, la gestion de projet, le sens de l’organisation et des responsabilités. En plus de cela de nombreuses connaissances ont étés acquises telle que les fonctions, les conditions, l’utilisation des fichiers (fichier texte), les headers, les prototypes, les constantes de préprocesseur, les variables personnalisées, les pointeurs et tableaux, la saisie sécurisées et l’allocation dynamique. Toute fois l’on note aussi l’apprentissage à distance et l’école en ligne. Il y a aussi la programmation orientée projet et la professionnalisation et même le travail en entreprise car nous devons coute que coute livrer le projet comme une vraie entreprise. Ce fut une véritable propulsion à vitesse supersonique toute la progression qui a été engendrée.

CONCLUSION

Parvenus au terme de notre rapport de projet nous pouvons dire en dépit de nombreux obstacles sur la route de la réussite, nous avons su faire preuve de détermination et persévérance pour enfin réaliser le projet qui nous a été donné. Nous avons beaucoup appris plus que nous ne pouvons apprendre en en un an grâce aux cours. Ce fut un moyen de progression fulgurant. Et nous pouvons donc dire que la meilleure façon de progresser en informatique est de pratiquer à travers des projets.