****

**EPREUVE DE PARTIELS / Semestre 1**

**Formation / Classe concernée : GTECH1**

**Date de l’épreuve :**

**Durée de l’épreuve : 4H**

**Intervenant : Antoine DI ROBERTO**

**Matière : ALGORITHMIE/PYTHON**

**Consignes spécifiques et matériel autorisé :** Partiel numérique - Ordinateur et recherche Google autorisés

Attention: Travail individuel - communication verbale ou digitale entre élèves interdites

Rendu : dépôt Drive

**NOM : PRENOM :**

Vous allez **créer un jeu du Black Jack** sous TK Inter.

Voici les règles du Black Jack :

La partie oppose un joueur contre la banque. Le but est de battre le croupier sans dépasser 21. Dès qu'un joueur fait plus que 21, on dit qu'il « Brûle » ou qu'il « crève » et il perd la partie. La valeur des cartes est établie comme suit :

* de 2 à 9 → valeur nominale de la carte
* chaque figure + le 10 surnommées "bûche" → 10 points
* l'As → 1 ou 11 (au choix)

Un Blackjack est composé d'un As et d'une « buche » (carte ayant pour valeur 10, donc 10, J, Q ou K). Cependant, si le joueur atteint le point 21 en 3 cartes ou plus on compte le point 21 et non pas Blackjack; de même lorsque le joueur sépare deux as et qu'il reçoit une buche pour l'un d'eux.

Au début de la partie, le [croupier](https://fr.wikipedia.org/wiki/Croupier) distribue une carte face visible au joueur et tire une carte face visible également pour lui. Il tire ensuite pour le joueur une seconde carte face visible.

Puis, il demande au joueur l'option qu'il désire choisir. Si le joueur veut une carte, il doit l'annoncer en disant « Carte ! ». Le joueur peut demander autant de cartes qu'il le souhaite pour approcher la valeur sans la dépasser. Si après le tirage d'une carte, il a dépassé 21, il perd la partie. S'il décide de s'arrêter, en disant « Je reste » et c’est au tour du croupier de jouer.  
Le [croupier](https://fr.wikipedia.org/wiki/Croupier) tire des cartes tant que son score n’est pas supérieur à 16. S’il est à 17 ou +, il s’arrête de tirer des cartes et il perd en dépassant 21.  
Le résultat est simple, si le croupier a un score inférieur au joueur, c’est le joueur qui gagne. Sinon, c’est le croupier.

Le code est déjà pré-structuré. Vous n’avez qu’à suivre les « **TODO** » pour compléter le code manquant !

Bonne chance.