Cahier des charges

* Il faut que le jeu soit programmé en java
* Il faut que le jeu utilise l’interface graphique Swing
* Il faut que le jeu soit multiplateforme
* Il faut que le jeu possède une page d’aide
* Il faut que le jeu réussisse à accéder aux données du fichier CSV contenant les tirages de l’Euromillion
* Il faut que la conception du jeu respecte la philosophie de Scrum
* Il faut que le développement utilise les méthodes Agile
* Il faut coder le jeu tel que les règles soient respectée

## Règles du jeu

Les règles du jeu sont accessibles directement dans le jeu, à tout moment de la partie.

Les règles sont les suivantes :

A l’Euromillion, il y a cinquante numéros et neuf numéros complémentaires

Une ligne correspondant à un tirage de l’Euromillion est tirée au hasard.

Cette ligne contient cinq numéros et deux numéros complémentaires.

Les deux Pokémons s’affichant correspondent aux deux numéros complémentaires.

Ces deux Pokémons s’affrontent.

Ils ont chacun deux-cent points de vie « PV ».

Chaque numéro correspond à une attaque.

Le joueur choisit une attaque parmi les cinq ne sachant pas combien de point de vie seront infligés à l’adversaire.

L’ordinateur l’attaque en retour en choisissant une attaque parmi les cinq.

Le cycle se répète jusqu’à qu’un Pokémon arrive à zéro point de vie.

Le premier Pokémon ayant atteint zéro point de vie a perdu.

Le jeu qui est au départ un jeu de hasard devient au fur et à mesure un jeu de mémoire car le joueur a pour intérêt de retenir le nombre de point de vie se cachant derrière chaque attaque lorsqu’il en utilise une ou à chercher à quelle attaque correspond celle que l’ordinateur lui a infligé.

Il doit alors se poser la question de continuer sur l’attaque qu’il a utilisé ou bien prendre le risque d’en essayer une autre.