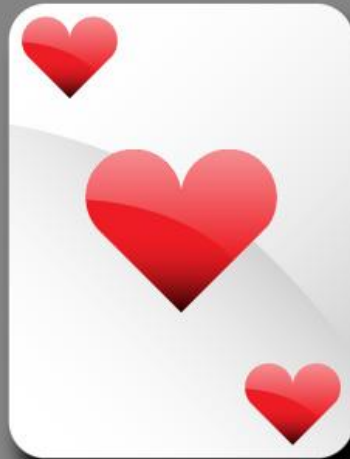
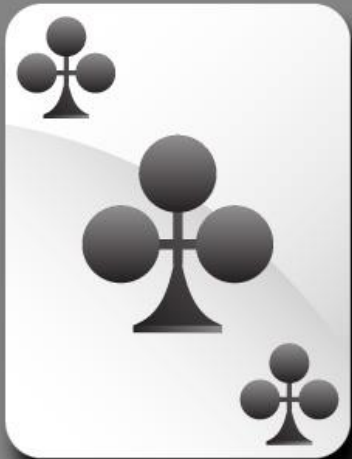
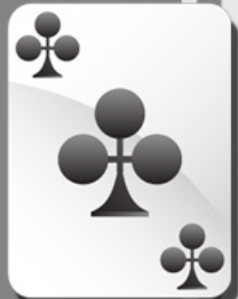


# La vraie belote

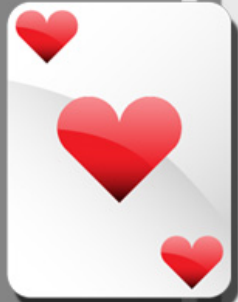
Leculier Lucas | Brunel Axel | Soullard Ange Marie



# Présentation du projet



- Un jeu de cartes



- Multijoueur



- Desktop app



- Interface graphique

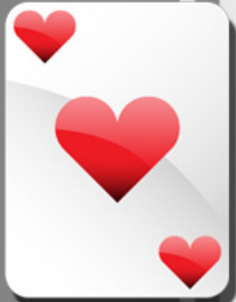
# Répartitions des tâches



- **Ange-Marie :**

Conception du projet ( UML )

Co-développement du jeu ( annonces )



- **Axel :**

Interface graphique (Tkinter )

Système serveurs multi-clients

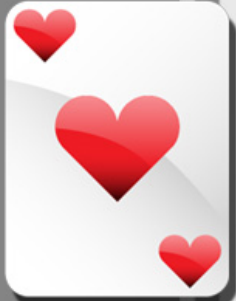


- **Lucas :**

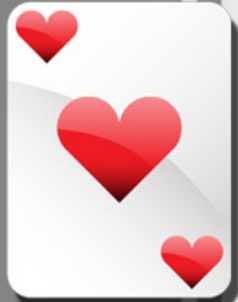
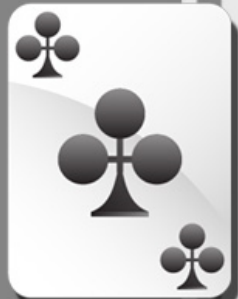
Développement du déroulé du pli (python)



# Conception du jeu



# La base : Jeu de cartes

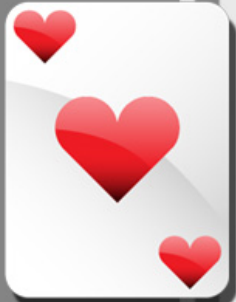


- Créer 4 mains
- choisir une carte pour chaque main
- afficher la combinaison des 4 cartes
- Intégrer une interface textuelle

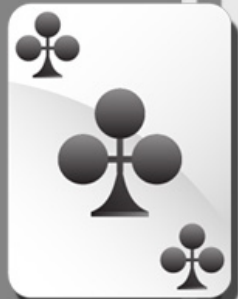
# Implémentation des règles

Sur le résultats de la combinaisons :

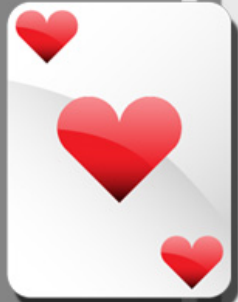
- Calculer points avec et sans atouts
- Donner la priorité atout puis couleur Maître
- Ajouter les règles de cartes jouables (couleur maitre, coupe )
- Ajout des points à l'équipe et relance du pli jusqu'à vider les mains



# Les annonces



- Les différentes annonces



- Les annonce bloquante

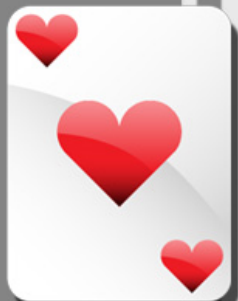


- Tout le monde passe



- Récupération des données de l'annonce

# Le déroulé de la partie



- Connexion des joueurs
- Choix des équipes

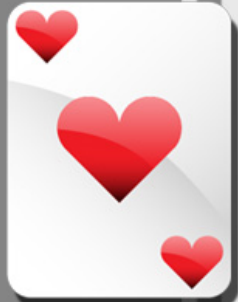
Tant qu'aucune équipe n'a gagnée la partie :

- Distribution des cartes
- Annonces
- Déroulé des plis jusqu'à vider les mains
- Ajout des points à l'équipe en vérifiant la validité de l'annonce



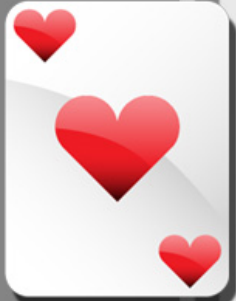
# L'interface graphique

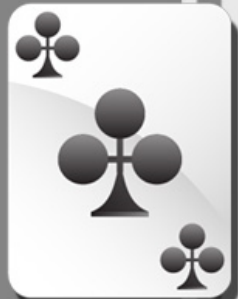
- Interface côté client (un seul jeu visible, le nôtre)
- Fenêtre d'annonce avec menu déroulant
- Système de click et de validation avec un bouton pour jouer sa carte
- Affichage d'une fenêtre récapitulative des scores en fin de mène(manche)



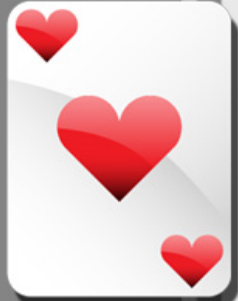
# Le serveur

- Utilisation de Socket pour créer un système de serveur multi-clients
- Tout est géré par le serveur, les règles du jeu sont utilisées dessus.
- Client connecté à l'interface graphique décrite précédemment





# Présentation du travail réalisé



- Connexion à la partie
- Gestion des annonces

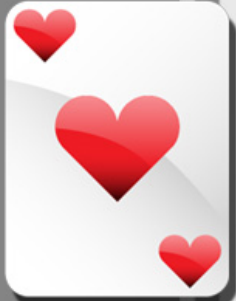


- Déroulé de la manche



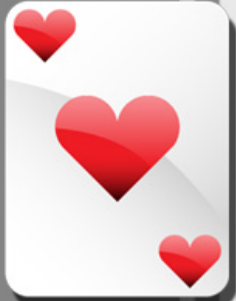
- Adaptation graphique de la manche

# Les pistes d'amélioration client



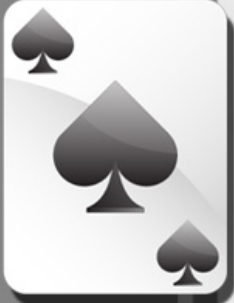
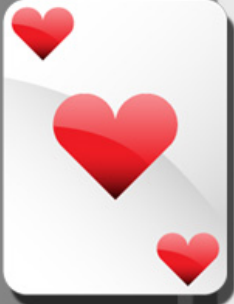
# Amélioration coté client

- Interface graphique côté client
- Rajout de fonctionnalités
- Améliorations esthétiques



# Amélioration serveur

- Mise en relation annonces avec le reste des règles



# Conclusion

- Bloc de jeu fonctionnel
- Interface Graphique fonctionnel avec un client
- Mise en relation de tous le code à travailler
- Ajustements relation client-serveur

