

Le Yahtzee en JQuery

Règle du jeu

Section Supérieure		Jeu 1
Total des AS		
Total des DEUX		
Total des TROIS		
Total des QUATRE		
Total des CINQ		
Total des SIX		
Total		
63 + Prime des 35 points		
Total de la section supérieure		
Section Inférieure		Jeu 1
Brelan Total des 5 dés		
Carré Total des 5 dés		
Full 25 points		
Petite suite 30 points		
Grande suite 40 points		
Yahtzee 50 points		
Chance Total des 5 dés		
Prime Yahtzee 100 points		
Total de la section inférieure		
Total de la section supérieure		
Total Général		

Chaque joueur lance les dés lorsque vient son tour. Son but est, à l'aide des cinq dés, de réaliser une figure (5 dés identiques, une paire, un triplet...). Pour réaliser cette figure, il a le droit à deux jets de dés par tour et il est à chaque jet libre de les relancer tous ou juste ceux de son choix.

Le gagnant est celui qui a fait le plus de points, certaines figures donnant des points supplémentaires si elles sont réussies.

Une prime de 35 points est accordée si le total de la section supérieure dépasse 63 points.

Une prime de 100 points est accordée si on réalise un second Yahtzee dans la partie.







Il n'y a pas de condition pour remplir la case chance.

But du TP

Le but de ce TP est de gérer une partie de Yahtzee.

Vous devrez donc à chaque tour :

- Lancer les cinq dés une première fois.
- Donner la possibilité de conserver certains de ces dés et de relancer les autres.
- Proposer dans la fiche de score les combinaisons possibles en indiquant les scores de chacune, par exemple

points		Combinaison	points	points
		Brelan	Somme	
	4	Petite suite	30	30
	3	Grande suite	40	
	4	Full	25	
	5	Carré	Somme	
		Yahtzee	50	
		Chance	Somme	16

- Lors d'un click sur une case, enregistrer cette combinaison comme **définitive** et mettre à jour les scores.

Combinaison	petite	petite
Brelan	Somme	
Petite suite	30	30
Grande suite	40	
Full	25	
Carré	Somme	
Yahtzee	50	
Chance	Somme	
Total		30
Total		30

- Détecter la fin de la partie et le cas échéant enregistrer le score (cf local storage)

Optionnel : Une fois que tout ceci sera au point, vous devrez permettre à l'utilisateur de jouer une partie contre l'ordinateur.