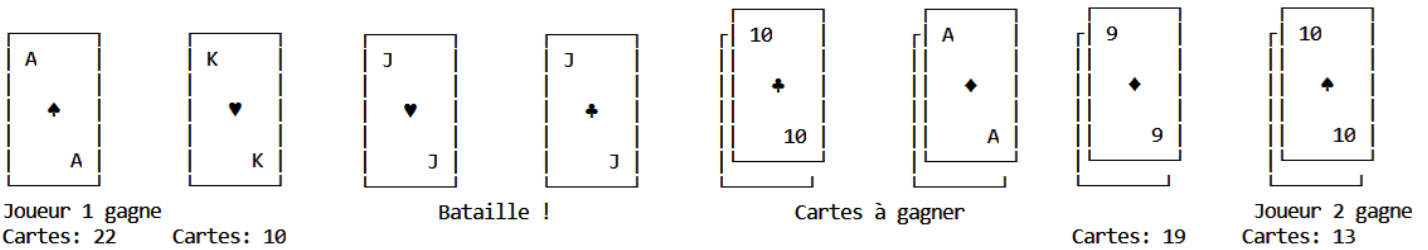


# JEU DE BATAILLE



## Présentation

- La bataille est un jeu de cartes qui se joue habituellement à deux et qui est d'une grande simplicité pour les débutants, puisqu'on peut y jouer sous la conduite exclusive du hasard.

### Règles :

- On distribue l'ensemble d'un jeu de cartes (54 ou 32) aux joueurs, qui n'en prennent pas connaissance.
- À chaque tour, chaque joueur retourne la carte du haut de sa main (ou son tas). Celui qui a la carte de la plus haute valeur (du 2 ou du 7 jusqu'à l'As) récupère les cartes, qu'il place sous son tas.
- En cas d'égalité de valeurs — cas appelé bataille — les joueurs disent « bataille ! », et commencent par placer une première carte face cachée puis une seconde carte face visible pour décider qui récupérera les cartes. En cas de nouvelle égalité, la procédure est répétée.
- À la fin, le joueur gagnant remporte toutes les cartes, qu'il place sous son tas. La bataille est parfois l'occasion d'acquérir une grosse carte et c'est l'unique manière de gagner un as. Sans bataille et à moins qu'un joueur ne possède tous les As, il serait impossible de terminer une partie de bataille.
- Lorsqu'un joueur a en sa possession toutes les cartes du jeu, il gagne la partie.

## Représentation

- On utilisera les classes définissant une pile et une file vues précédemment en cours.

### Les cartes

```
CARTES=[(i,j) for i in range(8) for j in range(4)]
```

Pour un jeu de 32 cartes, on représente la valeur et la couleur d'une carte par un tuple d'entiers  $(i, j)$  tels que:

- $i$  est la valeur de 0 à 7 : 0 correspond au "7" et 7 correspond à l'As
- $j$  est la couleur de 0 à 3 : 0 pour "Pique", 1 pour "Coeur", 2 pour "Carreau", 3 pour "Trèfle"
- Ainsi  $(5, 2)$  représente la Dame de Carreau

### La distribution

- Le jeu à distribuer est une pile.
- Distribuer ce jeu pour deux joueurs, c'est dépiler les cartes du jeu pour constituer deux piles.

### Les tas des joueurs

- Lors du jeu, les tas de cartes des joueurs sont des files dont la tête est la carte du dessus.
- Jouer une carte, c'est la défiler.
- Les cartes gagnées au cours du jeu par un joueur sont placées sous son tas de cartes, c'est à dire en queue de file.

## Représentation graphique

- La classe `Card` fournie ci-après permet d'afficher deux cartes côte à côte avec différents affichages possibles.
- Exemples :

```

print('
print('
print('
print('
print('
print('
print('
print('

else:
print('
print('f' r| {self.value:<2}
print('||
print('||| {self.suit}
print('||
print('f' r| {self.value:>2}
print('||
print('f' r| {card.value:<2}
print('||
print('f' r| {card.suit}
print('||
print('f' r| {card.value:>2}
print('||

```

- La répartition des tâches dans le groupe.
- Les difficultés rencontrées et les solutions proposées.
- L'explication d'une partie de code que vous aurez plus spécifiquement travaillé.