Introduction

Afin de mettre en pratique ce qui a été appris durant le cours de « Principe et pratique de la programmation objets » un projet est proposé. Ce projet consiste à l’étude et le développement d’un jeu de bataille norvégienne. Les technologies utilisées dans ce projet sont le langage JAVA et la modélisation UML.

Nous avons effectué ce projet en binôme. Notre binôme est composé de Florian VICTORIA et de Thomas SCHAAL.

Afin de mener à bien ce projet, il a d’abord fallu comprendre le fonctionnement du jeu de la bataille norvégienne. Cette partie va être détaillée ci-dessous.

Début de la partie :

La partie commence par la distribution des cartes. Chaque joueur reçoit 9 cartes. Les trois premières, il les pose devant lui en ligne face caché. Les trois suivantes sont à poser sur les trois précédentes mais face visible par tous. Les trois dernières sont à prendre en main face caché des autres joueurs. Les cartes non distribuées vont servir de pioches pour le jeu, il faut donc les poser sur le tapis.

Chaque joueur peut échanger les cartes qu’il a en main avec celle face visible qui sont sur le tapis. Cette règle est valable uniquement avant le début d’une partie.

Ensuite, le jeu commence par la personne qui est à gauche du joueur qui a distribué. Les joueurs posent une ou plusieurs carte(s) sur le tapis un après l’autre. Chaque joueur ne peut que poser une carte dont la valeur est supérieur à celle sur le tapis (la couleur ou le signe ne compte pas pour ce jeu). Le joueur peut poser plusieurs cartes de la même valeur en même temps. Quand le joueur a posé une ou des carte(s) il récupère des cartes dans la pioche pour toujours avoir 3 cartes dans la main.

Quand un joueur ne peut plus posé de carte d’une valeur supérieur au paquet qui est sur le tapis, alors ce joueur ramasse le paquet et le met dans sa main.

Dans ce jeu, il y a aussi les cartes spéciales, ces cartes ont un enjeu stratégique essentiel pour gagner.

Le 2 est une carte spéciale qui est supérieur aux autres, quand on l’a joue, le jeu repart du 2.

Le 7 est une carte spéciale qui oblige le joueur suivant à jouer une carte d’une valeur inférieure ou égale à 7.

Le 8 est une carte spéciale qui oblige le joueur suivant à passer son tour, plus il y a de 8 posés, plus il y a de joueurs qui passent leur tour

Le 10 est une carte spéciale qui défosse le paquet de jeu. Le paquet de jeu est donc ni dans la main d’un joueur, ni dans la pioche, il est hors-jeu.

L’As est une carte spéciale qui permet à celui qui pose la carte de choisir le joueur de son choix et lui donner le paquet de jeu.

Nous savons déjà que certaine partie seront à corriger, comme le type de couleur, il y aura sûrement une définition de type avec une énumération.

DistribuerCarte : singleton