

### Projet WinScrabble

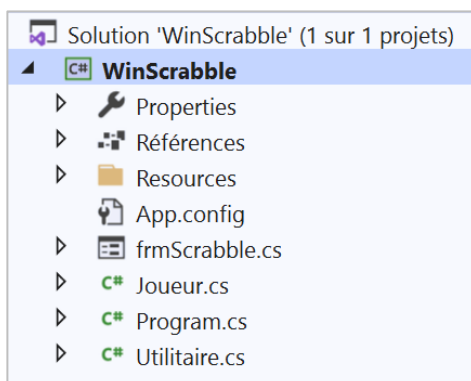
L'application *WinScrabble*, version très simplifiée du **jeu du Scrabble** est en cours de développement.

Vous êtes chargé(e) de mettre en place le **mode deux joueurs**. Celui-ci fonctionne de la manière suivante :

- au début de la partie, le prénom de chaque joueur est saisi
- les joueurs jouent à tour de rôle. L'application désigne par tirage au sort le joueur qui doit commencer
- le joueur propose un mot composé avec les 7 lettres tirées au sort par l'application
- tout au long de la partie, le score de chaque joueur est affiché
- la partie se termine lorsque les joueurs ont proposé chacun 10 mots. Le nom du gagnant est alors affiché par l'application. Les 10 mots du joueur gagnant ainsi que le mot qui a rapporté le plus grand nombre de points sont affichés également.

### APPLICATION EXISTANTE WINSCRABBLE

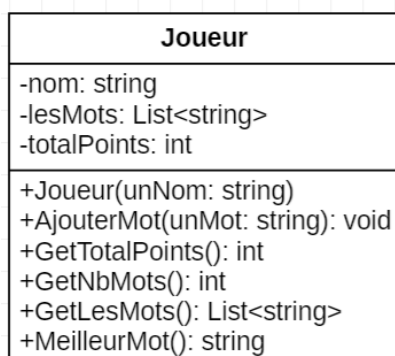
#### • Architecture applicative



Le projet WinScrabble est un projet **Windows Forms** contenant :

- La **classe frmScrabble** (*frmScrabble.cs*) : correspond au formulaire et au code associé à celui-ci
- La **classe Joueur** (*Joueur.cs*) : classe métier qui permet de manipuler les attributs d'un joueur
- La **classe Utilitaire** (*Utilitaire.cs*) : classe statique qui contient les méthodes `PointsLettre()` et `PointsMot()`

#### • Diagramme de classe métier



- **URL du dépôt git** : `git@github.com:SophieGSIO/M2_WinScrabble.git`

### 1. Récupération de la version initiale du projet *WinScrabble*

- Cloner le dépôt Git *M2\_WinScrabble*

### 2. Implémentation de la classe *Joueur*

- Implémenter toutes les méthodes de la classe *Joueur* conformément à la documentation fournie dans le fichier *Joueur.cs*

### 3. Maquettage du formulaire *frmScrabble*

- Réaliser la maquette du formulaire avec Figma

### 4. Conception du formulaire *frmScrabble*

- Concevoir le formulaire correspondant à la maquette

### 5. Mise en place de la logique applicative

- Coder les traitements associés au formulaire (gestionnaires d'événements)