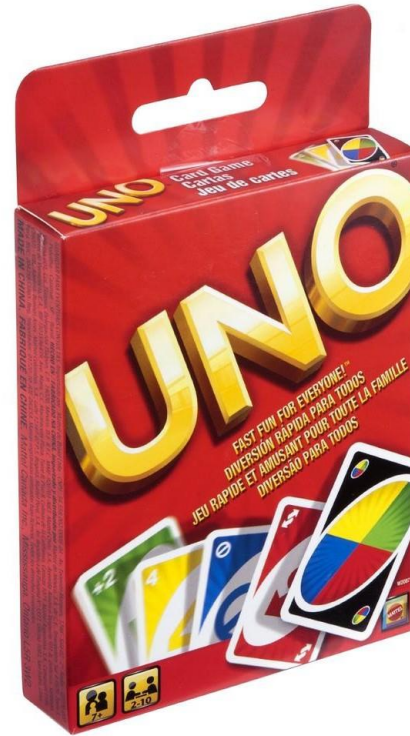


Présentation du Projet :

LE UNO



Cahier des charges

PROJET : Jeu de cartes UNO simplifié (sans cartes spéciales) partie à 2 joueurs.

Initialisation de la Partie :

- Créer des cartes avec un chiffre allant de 0 à 9 et une couleur (jaune, vert, rouge et bleu)
- Distribuer les cartes aux joueurs pour constituer leur deck (7 cartes par joueur)
- Commencer la partie avec une carte aléatoire.

Tour d'un joueur :

- Définir le tour de jeu (choisir la 1^{re} personne à jouer aléatoirement)
- Permettre au joueur de voir ses cartes en main
- Autoriser de choisir entre jouer ou piocher
- Faire piocher si aucune carte n'est jouable
- Proposer au joueur de déposer la carte piochée si celle-ci peut être posée

Fin de partie :

- Déterminer une fin de partie lorsqu'un joueur n'a plus de cartes

Spécifications fonctionnelles

Initialisation de la partie :

- Créer deux tableaux « **chiffre** » et « **couleur** »
- Définir une fonction qui appelle une carte en prenant un élément des deux tableaux aléatoirement avec « **random** »
- Faire appel à la fonction précédente 7 fois à stocker dans un 3^e tableau **Joueur1** pour constituer son deck. (exemple : J1[] = {1V, 3J, 6B})

Tour d'un joueur :

- Créer une boucle pour déterminer le tour de jeu (condition de sortie = partie terminée)
- Afficher le tableau « **J1[]** » soit par un « **printf** » soit par une boucle « **for** » qui énumère tous les éléments de la liste.
- Faire un « **switch case** » pour choisir de piocher ou jouer
- Effectuer deux comparaisons « **couleur** » et « **chiffre** » entre la variable « **carte actuelle** » (celle qui est au-dessus du paquet) et le tableau « **J1[]** » si false, alors on pioche.
- Refaire une comparaison avec la carte actuelle et la carte piochée (True = la carte est posée | False = la carte reste dans le deck et la main passe).

Fin de partie :

- Déterminer une condition « **if** » qu'on test à chaque fin de tour d'un joueur pour savoir si le tableau « **J1[]** » est vide.

Plan de Réalisation

Répartition des tâches :

Initialisation de la Partie :

- Alia s'occupera de cette partie épaulée par Aymeric. (pour les moins bons en C)

Tour d'un joueur :

- Valentin et beshar feront cette partie (car ils sont chaud en C)

Fin de la partie :

- Souleymane fera cette tâche.

Ps : Rien interdit à un membre d'aider les autres s'il finit sa partie avant le reste du groupe.

Aymeric fera l'entièreté du programme en python pour avoir un aperçu du projet et d'avoir des idées pour le coder en C