

Rapport Méthode de Conception

Antonin Montagne, Lou-Anne Gautherie, Nathan Sakkriou,
Yanis Habarek

25 Novembre 2022



Table des matières

1	Introduction	2
1.1	Plan du rapport	2
1.2	Objectifs du projet	2
2	Fonctionnalités implémentées	2
2.1	Description des fonctionnalités	3
2.2	Organisation du projet	3
3	Eléments techniques	3
3.1	Paquetages utilisées	3
3.1.1	Paquetages Java	3
3.1.2	Paquetages JAR	3
3.2	Algorithmes utilisés	3
4	Architecture du projet	3
5	Expérimentations	3
6	Conclusion	3

1 Introduction

1.1 Plan du rapport

Nous évoquerons d'abord quels étaient nos objectifs de départ (1.2), puis nous détaillerons les différentes étapes de la création de notre projet avec les rôles de chacun (2). Ensuite nous présenterons les éléments techniques utilisées (3) dans notre code, ainsi que l'architecture de ce projet (4). Finalement nous présenterons certaines expérimentations (5) et terminerons par une courte conclusion (6).

1.2 Objectifs du projet

Nous avons pour but de créer un jeu de Blackjack. Certaines contraintes nous étaient données :

- Respecter la forme MVC.
- Créer une dépendance entre une librairie "`cartes`" et un jeu "`blackjack`".

2 Fonctionnalités implémentées

A partir de l'accueil, il est d'abord possible de vérifier les règles du blackjack en cliquant sur le bouton "RÈGLES DU JEU".

Le clic du bouton renverra le joueur sur le site *guide-blackjack.com/regles-du-black-jack.html*, qui contient les règles de ce jeu.

Il est aussi proposé de lancer une partie à l'aide du bouton "NOUVELLE PARTIE".

Le clic du bouton ouvrira un formulaire qui demandera à l'utilisateur, combien de joueur veut-il rentrer pour cette partie. Une fois le nombre de joueur rentré, le jeu se lancera après avoir cliqué sur "COMMENCER". Le joueur commencera la partie, il peut soit tirer une carte, soit ne rien faire (boutons "HIT" et "STOP"). Si il choisit de ne rien faire, le tour passe au croupier. Le plus proche de 21 sans dépasser gagne la partie. Une fois la partie terminée, une fenêtre pop-up avec le nom de celui qui a gagné et un bouton "OK" qui renverra le joueur sur la page d'accueil.

Depuis l'accueil, il est finalement possible de fermer la fenêtre en appuyant sur "CLIQUER".

2.1	Description des fonctionnalités
2.2	Organisation du projet
3	Eléments techniques
3.1	Paquetages utilisées
3.1.1	Paquetages Java
3.1.2	Paquetages JAR
3.2	Algorithmes utilisés
4	Architecture du projet
5	Expérimentations
6	Conclusion