

# Jeux d'essais - UNO

## SAE n°1

### Initialisation du jeu :

Les 2 joueurs se voient distribuer 7 cartes

```
Bienvenue à UNO !
Joueur 1, voici vos cartes :
Carte 33 : 3 - vert
Carte 12 : Changement de sens - rouge
Carte 30 : +2 - bleu
Carte 36 : 6 - vert
Carte 16 : 1 - bleu
Carte 3 : 3 - rouge
Carte 32 : 2 - vert

Joueur 2, voici vos cartes :
Carte 15 : +2 - rouge
Carte 44 : +2 - vert
Carte 26 : Passer le tour - bleu
Carte 4 : 4 - rouge
Carte 38 : 8 - vert
Carte 2 : 2 - rouge
Carte 7 : 7 - rouge
```

### Tour n°1:

Le joueur 1 commence, la carte du dessus est un 2 – bleu, il décide de poser un +2 - bleu

```
----- JOUEUR 1 -----
Voici vos cartes :
Carte 33 : 3 - vert
Carte 12 : Changement de sens - rouge
Carte 30 : +2 - bleu
Carte 36 : 6 - vert
Carte 16 : 1 - bleu
Carte 3 : 3 - rouge
Carte 32 : 2 - vert

La carte du dessus est : Carte 17 : 2 - bleu

Voici les cartes que vous pouvez poser :
Carte 30 : +2 - bleu
Carte 16 : 1 - bleu
Carte 32 : 2 - vert
Que voulez-vous faire ? 1 pour poser une carte ou 2 pour piocher
1
Veuillez saisir la carte que vous voulez poser :
30
```

### Tour n°2:

C'est au tour du joueur 2, le joueur 1 avait posé un +2, il a donc 2 cartes en plus, il décide de poser un passer le tour - bleu

```
----- JOUEUR 2 -----
Voici vos cartes :
Carte 15 : +2 - rouge
Carte 44 : +2 - vert
Carte 26 : Passer le tour - bleu
Carte 4 : 4 - rouge
Carte 38 : 8 - vert
Carte 2 : 2 - rouge
Carte 7 : 7 - rouge
Carte 64 : 4 - noir
Carte 45 : +2 - vert

La carte du dessus est : Carte 30 : +2 - bleu

Voici les cartes que vous pouvez poser :
Carte 15 : +2 - rouge
Carte 26 : Passer le tour - bleu
Carte 64 : 4 - noir
Carte 45 : +2 - vert
Que voulez-vous faire ? 1 pour poser une carte ou 2 pour piocher
1
Veuillez saisir la carte que vous voulez poser :
26
```

### Tour n°3:

Le joueur 2 avait posé un passer le tour, il n'y a que 2 joueurs dans la partie, c'est donc encore à son tour, il peut poser une carte spéciale noire mais il décide de piocher

```
----- JOUEUR 2 -----
Voici vos cartes :
Carte 15 : +2 - rouge
Carte 44 : +2 - vert
Carte 4 : 4 - rouge
Carte 38 : 8 - vert
Carte 2 : 2 - rouge
Carte 7 : 7 - rouge
Carte 64 : 4 - noir
Carte 45 : +2 - vert

La carte du dessus est : Carte 26 : Passer le tour - bleu

Voici les cartes que vous pouvez poser :
Carte 64 : 4 - noir
Que voulez-vous faire ? 1 pour poser une carte ou 2 pour piocher
2
```

#### Tour n°4:

C'est au tour du joueur 1, il pose un 1 - bleu

```
----- JOUEUR 1 -----  
Voici vos cartes :  
Carte 33 : 3 - vert  
Carte 12 : Changement de sens - rouge  
Carte 36 : 6 - vert  
Carte 16 : 1 - bleu  
Carte 3 : 3 - rouge  
Carte 32 : 2 - vert  
  
La carte du dessus est : Carte 26 : Passer le tour - bleu  
  
Voici les cartes que vous pouvez poser :  
Carte 16 : 1 - bleu  
Que voulez-vous faire ? 1 pour poser une carte ou 2 pour piocher  
1  
Veuillez saisir la carte que vous voulez poser :  
16
```

12 tours plus tard...

#### Tour n°16:

C'est au tour du J1, la carte du dessus est un 2 - vert, il décide de poser un changement de sens - vert

```
----- JOUEUR 1 -----  
Voici vos cartes :  
Carte 33 : 3 - vert  
Carte 36 : 6 - vert  
Carte 19 : 4 - bleu  
Carte 42 : Changement de sens - vert  
Carte 29 : +2 - bleu  
  
La carte du dessus est : Carte 32 : 2 - vert  
  
Voici les cartes que vous pouvez poser :  
Carte 33 : 3 - vert  
Carte 36 : 6 - vert  
Carte 42 : Changement de sens - vert  
Que voulez-vous faire ? 1 pour poser une carte ou 2 pour piocher  
1  
Veuillez saisir la carte que vous voulez poser :  
42
```

### Tour n°17 :

Le J1 avait posé un changement de sens, c'est donc encore à son tour. Il se trompe dans la saisie, un message d'erreur lui est indiqué puis il décide de poser un 3 - vert

```
----- JOUEUR 1 -----  
Voici vos cartes :  
Carte 33 : 3 - vert  
Carte 36 : 6 - vert  
Carte 19 : 4 - bleu  
Carte 29 : +2 - bleu  
  
La carte du dessus est : Carte 42 : Changement de sens - vert  
  
Voici les cartes que vous pouvez poser :  
Carte 33 : 3 - vert  
Carte 36 : 6 - vert  
Que voulez-vous faire ? 1 pour poser une carte ou 2 pour piocher  
1  
Veuillez saisir la carte que vous voulez poser :  
3  
Vous ne pouvez pas poser cette carte !  
Veuillez saisir la carte que vous voulez poser :  
33
```

### Tour n°18 :

Le J2 se trompe dans un premier temps lui aussi, puis il pose un 8 - vert

```
----- JOUEUR 2 -----  
Voici vos cartes :  
Carte 15 : +2 - rouge  
Carte 44 : +2 - vert  
Carte 38 : 8 - vert  
Carte 45 : +2 - vert  
Carte 60 : +2 - jaune  
Carte 47 : 2 - jaune  
Carte 1 : 1 - rouge  
  
La carte du dessus est : Carte 33 : 3 - vert  
  
Voici les cartes que vous pouvez poser :  
Carte 44 : +2 - vert  
Carte 38 : 8 - vert  
Carte 45 : +2 - vert  
Que voulez-vous faire ? 1 pour poser une carte ou 2 pour piocher  
1  
Veuillez saisir la carte que vous voulez poser :  
8  
Vous ne pouvez pas poser cette carte !  
Veuillez saisir la carte que vous voulez poser :  
38
```

16 tours plus tard...

#### Tour n°34 :

C'est au tour du J1, il lui reste 2 cartes qu'il peut poser, il décide poser un passer le tour, ça sera donc encore à lui au tour prochain. Après avoir posé la carte, il ne lui reste plus qu'une seule et il réussit à écrire Uno avant le J2

```
----- JOUEUR 1 -----  
Voici vos cartes :  
Carte 9 : 9 - rouge  
Carte 10 : Passer le tour - rouge  
  
La carte du dessus est : Carte 13 : Changement de sens - rouge  
  
Voici les cartes que vous pouvez poser :  
Carte 9 : 9 - rouge  
Carte 10 : Passer le tour - rouge  
Que voulez-vous faire ? 1 pour poser une carte ou 2 pour piocher  
1  
Veuillez saisir la carte que vous voulez poser :  
10  
ECRIVEZ Uno OU Contre Uno !!!Uno
```

#### Tour n°35 :

Le J1 peut poser sa dernière carte, c'est donc lui qui gagne après 35 tours

```
----- JOUEUR 1 -----  
Voici vos cartes :  
Carte 9 : 9 - rouge  
  
La carte du dessus est : Carte 10 : Passer le tour - rouge  
  
Voici les cartes que vous pouvez poser :  
Carte 9 : 9 - rouge  
Que voulez-vous faire ? 1 pour poser une carte ou 2 pour piocher  
1  
Veuillez saisir la carte que vous voulez poser :  
9  
Le joueur 1 a gagné !
```

BEN IBRAHIM Anass

OTMANI Yasmine

TP C1