

# Journal des Bogues et Corrections - Jeu de Cartes Pygame

---

## Version 0.0.1

**Bogue 1 :** Les cartes ne sont pas correctement distribuées aux joueurs.

**Correction 1 :** Les boucles de distribution de cartes ont été corrigées pour assurer une distribution appropriée.

```
while not self.packet.est_vide():  
  
    for manche in self.manches:  
  
        manche.empiler(self.packet.prendre_carte())
```

**Bogue 2 :** La comparaison des cartes ne se fait pas correctement en cas d'égalité.

**Correction 2 :** La fonction **comparaison\_cartes** a été mise à jour pour gérer les cas d'égalité correctement.

```
def comparaison_cartes(self, carte1, carte2) -> int:  
  
    if carte1.get_valeur() > carte2.get_valeur() or (carte1.get_valeur() ==  
    carte2.get_valeur() and carte1.couleur_numerique() >  
    carte2.couleur_numerique()):  
  
        return 1  
  
    else:  
  
        return 2
```

**Bogue 3 :** La gestion des scores des joueurs est incorrecte.

**Correction 3 :** Les mécanismes de calcul des scores ont été revus et corrigés pour refléter correctement les victoires.

```
def fin_manche(self):  
  
    if self.player.est_vide() or self.ordi.est_vide():  
  
        if self.player.taille_gagnee() > self.ordi.taille_gagnee():  
  
            print("😱 Joueur gagne cette manche")  
  
            self.player.ajouter_score()  
  
        else:
```

```

        print("😱 Ordi gagne cette manche")

        self.ordi.ajouter_score()

    if self.player.recuperer_score() > 1 or self.ordi.recuperer_score()
> 1:

        self.statut_partie = 3 # statut_partie = jeu fini

    else:

        self.statut_partie = 2 # statut_partie = manche finie

```

**Bogue 4 :** Le statut du **jeu (menu, manche en cours, fin de manche, fin de partie)** n'est pas correctement mis à jour.

**Correction 4 :** Le système de gestion du statut du jeu a été revu et corrigé pour assurer une transition correcte entre les différents états du jeu.

```

def debut_manche(self):

    self.player.reset_gagnee()

    self.ordi.reset_gagnee()

    while not self.manches[self.manche_en_cours].est_vide():

        self.player.ajoute(self.manches[self.manche_en_cours].depiler())

        self.ordi.ajoute(self.manches[self.manche_en_cours].depiler())

    self.manche_en_cours += 1

    self.statut_partie = 1 # statut_partie = manche en cours

```

**Bogue 5 :** La méthode `ajoute_gagnee` n'ajoute pas correctement des éléments à la pile `cartes_gagnee`.

**Correction 5 :** La méthode `ajoute_gagnee` a été corrigée pour empiler correctement les éléments dans la pile **`cartes_gagnee`**.

```

def ajoute_gagnee(self, element):

    self.cartes_gagnee.empiler(element)

```

**Bogue 6 :** La classe App ne gère pas la fin de la partie correctement.

**Correction 6 :** Ajout d'un mécanisme pour vérifier la fin de la partie et afficher le gagnant.

# Dans la méthode fin\_partie, ajouter la vérification du gagnant de la partie:

```
def fin_partie(self):  
    if self.nb_manches_gagnees_joueur > self.nb_manches_gagnees_ordi:  
        print("🏆 Le joueur gagne la partie")  
    else:  
        print("🏆 L'ordinateur gagne la partie")
```