**Explication code**

**3 Déroulement d'une partie**

Une partie de Risk se déroulent en deux phases principales décrites ci-après :   
 La phase d'initialisation du jeu durant laquelle les joueurs récupèrent leur mission et installent leurs unités.   
 La phase de jeu durant laquelle les joueurs jouent chacun leur tour jusqu'à ce la condition de victoire de l'un d'entre eux soit remplie.  
   
3.1 Initialisation du jeu   
1. Une mission secrète est attribuée à chaque joueur (les autres joueurs ne regardent pas la mission) (facultatif)  
  
2. Les territoires sont distribués aléatoirement entre les joueurs.

demander nbre joueur

Creer n joueur

for (t = 42, t>0, t--){  
 for (N=0, N<=nbre joueur,N++){

JoueurWithID(N).addRandomTerritories  
 if N = nbre joueur  
 N=0  
}}

3. Chaque joueur reçoit ses armées :

-40 armées par joueur à 2

-35 armées par joueur à 3   
 -30 armées par joueur à 4   
 -25 armées par joueur à 5   
 -20 armées par joueur à 6

switch (nbre Joueur)

{

case 2:

for (n=0,n <2 , n++)

JoueurWithID (n) . AddUnitee(40);

break;

case 3:

for (n=0,n <3 , n++)

JoueurWithID (n) . AddUnitee(35);

break;

case 4:

for (n=0,n <4 , n++)

JoueurWithID (n) . AddUnitee(30);

break;  
 case 5:

for (n=0,n <5 , n++)

JoueurWithID (n) . AddUnitee(25);

break;

for (n=0,n <6 , n++)

JoueurWithID (n) . AddUnitee(20);

default:

System.out.println("Erreur Nbre Joueuer");

}

4. Les joueurs placent chacun leur tour leurs armées sur leurs territoires. Un minimum d'une armée doit être placée sur chaque territoire.

3.2 Déroulement d'un tour   
Chaque tour de jeu d'un joueur se déroule en 2 phases :  
 1. Réception de renforts  
 2. Déplacements et attaques  
  
 3.2.1 Réception de renforts  
 Chaque joueur reçoit un nombre d'armées égales au nombre de territoires qu'il possède divisé par 3 et arrondi à l'entier inférieur. Par exemple, un joueur contrôlant 14 territoires recevra 4 armées.   
De plus, si le joueur contrôle une ou plusieurs régions, il recevra des armées supplémentaires : pour chaque région, le nombre d'armées supplémentaires est égal au nombre de territoire de la région divisé par 2 et arrondi à l'entier inférieur. Par exemple pour une région de 4 territoires : 2 armées supplémentaires seront reçues.   
A ces renforts peuvent venir se rajouter les renforts acquis lors de la capture de territoires lors des précédents tours (voir section suivante et Tableau 2). Une fois la somme totale faite (territoires + régions + captures), si celle-ci est inférieure à 2 armées, le joueur concerné reçoit 2 armées. L'ensemble des armées reçues pourront être placé sur n'importe lesquels des territoires contrôlés par le joueur.

Remarque : Les joueurs ayant un nombre de renfort sufisamment élevé peuvent choisir de recruter des cavaliers (pour 3 unités) ou des canons (pour 7 unités) selon les coûts précisés dans le tableau 4.

for (x=0, x<= nbre Joueur, x++)

nbr Territoires. = GetTerritories JoueurWithID (x)  
 nbr Unitee = floor(nbreTerritoires/3)  
 JoueurWithID (x) . AddUnitee(nbreUnitee)

3.2.2 Déplacements et attaques  
 Après avoir choisi et placé tous ses renforts sur ses territoires, le joueur entre dans la phase de déplacement. Chaque unité dispose d'un certain nombre de points de déplacements par tours (Cf. tableau 4). Ces points peuvent être utilisés soit pour déplacer des troupes entre 2 territoires adjacents ou ayant une connexion maritime. Si le déplacement se fait vers un territoire allié, il ne se passe rien de particulier. Si le déplacement se fait vers un territoire occupé par un autre joueur, il s'agit d'une attaque dont les modalités sont précisés dans la section suivante. Dans le cas particulier de l'attaque, on ne compte le déplacement qu'en cas de victoire et si les troupes sont eectivement déplacés vers le territoire nouvellement conquis. Autrement dit, en cas de nul une même unité peut tenter plusieurs fois d'attaquer des territoires adjacents pendant un même tour. Une fois que le joueur a eectué autant de déplacements et d'attaques qu'il le souhaitait, il peut choisir de terminer son tour.  
  
**-------------------------------------------------------------------------------------------------**

**ArrayList<Territoire> ListeTerritoire = new ArrayList<>();**

**ListeTerritoire.add(TerritoireDepart);**

**if**

**(ListeTerritoire.get(i)!= ListeTerritoire.get(i-1)==1 ) {**

**}**

**else**

**{**

**}**