

# Poker en réseau

**Encadreur:** Vincent CHEVAL

**Etudiants:**

- Melissa AKLI
- Alaeddine CHENIOUR
- Racha Nadine DJEGHALI
- Anyes TAFOUGHALT
- Yanis YAHMI

Année: 2021/2022

# Contents

<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>Méthodologie</b>	<b>4</b>
Cahier de charges . . . . .	4
Méthodes de gestion . . . . .	4
Planification . . . . .	4
<b>Conception</b>	<b>6</b>
Architecture globale . . . . .	6
Diagramme de classes . . . . .	6
<b>Réalisation</b>	<b>8</b>
Parties principales du projet . . . . .	8
Jeu: . . . . .	8
Analyse des cartes . . . . .	8
Interface graphique . . . . .	8
Simulateur . . . . .	9
Réseau . . . . .	9
Points forts . . . . .	9
Bugs et problèmes techniques . . . . .	10
Outils et Langages utilisés . . . . .	10
Améliorations envisagées ou Extensions imaginées . . . . .	10
<b>Conclusion</b>	<b>12</b>

# Introduction

Dans le cadre du cours PI4 de notre deuxième année à l'Université de Paris-Cité, il nous est proposé un projet de 12 semaines nous permettant de mettre en pratique nos connaissances et nos compétences professionnelles au travers d'un cahier des charges ayant pour finalité la conception et le développement d'un logiciel qui est un "**Jeu de poker en réseau**". Ce dernier nous permet de jouer à deux variantes du poker: le *Poker Fermé* et le *Texas Hold'em* en réseau avec une interface qui oppose des joueurs (humains ou robots) via des commandes Serveur-Client.

Les différentes étapes suivies pour la réalisation de ce projet sont présentées par le biais du présent rapport qui s'articule autour de trois principaux chapitres. D'abord, dans le premier chapitre, nous présentons le cadre général du logiciel et le planning suivi pour sa réalisation. Ensuite, le deuxième chapitre sera dédié à la conception du jeu avec une modélisation par des diagrammes: de classes et de séquence. Quant au troisième et dernier chapitre, il comportera les fonctionnalités du projet, les outils utilisés, les interfaces qui mettent en évidence le fonctionnement du projet et où nous exposerons quelques perspectives futures.

# Méthodologie

## Cahier de charges

Décrivant l'ensemble des conditions attachées à l'exécution du projet, le cahier des charges nous a permis dans un premier temps, de définir le contexte, les enjeux, les objectifs techniques ainsi que l'exécutable et les axes de développement envisagés. En organisant nos idées, nous avons ainsi pu vérifier la concordance et la faisabilité de notre projet.

## Méthodes de gestion

Notre expérience professionnelle et personnelle acquise au cours de cette année d'étude, notamment le cours de Pré-pro2 - Conduite de projet, nous a permis d'aiguiser notre curiosité et de nous ouvrir à d'autres domaines et technologies, et ainsi pour accompagner le développement du projet, dès le début, un plan de gestion de projet a rapidement été mis en place. Ce plan comporte la méthodologie à suivre et les outils nécessaires au bon déroulement de notre projet. Étant dans une dimension ingénieur, cette gestion est d'autant plus importante que le respect des délais, des coûts et de la performance dans la conception d'un système complexe. Ce dernier permet d'autre part de distribuer les travaux à réaliser entre les membres de l'équipe mais également de créer une base de référence permettant de surveiller les écarts et l'évolution du projet afin d'assurer sa continuité.

## Planification

**Réunion Scrum:** Réalisées chaque semaine, notre équipe conçoit un répertoire exhaustif des tâches à accomplir pendant chaque sprint afin de mener à bien la création du produit et du suivi de notre travail. En plus de ça, ces pratiques permettent à notre équipe de poser

un cadre et de fluidifier le développement d'un projet agile dans les meilleures conditions. Plus que le partage d'informations et l'avancement du projet, ces moments d'échanges permettent de partager une vision commune et d'améliorer les méthodes de travail.

**"Diviser pour régner":** En l'absence d'une organisation bien définie, un projet peut rapidement s'effacer derrière les impératifs de la structure permanente. C'est pour cela que nous avons opter pour la division en trois sous-équipes et que chacune se charge d'une tâche principale

# Conception

## Architecture globale

Le projet a été séparé en quatre Packages qui sont: Game, Client, Serveur et IHM, afin de garantir la structure et assurer une lisibilité hiérarchique.

## Diagramme de classes

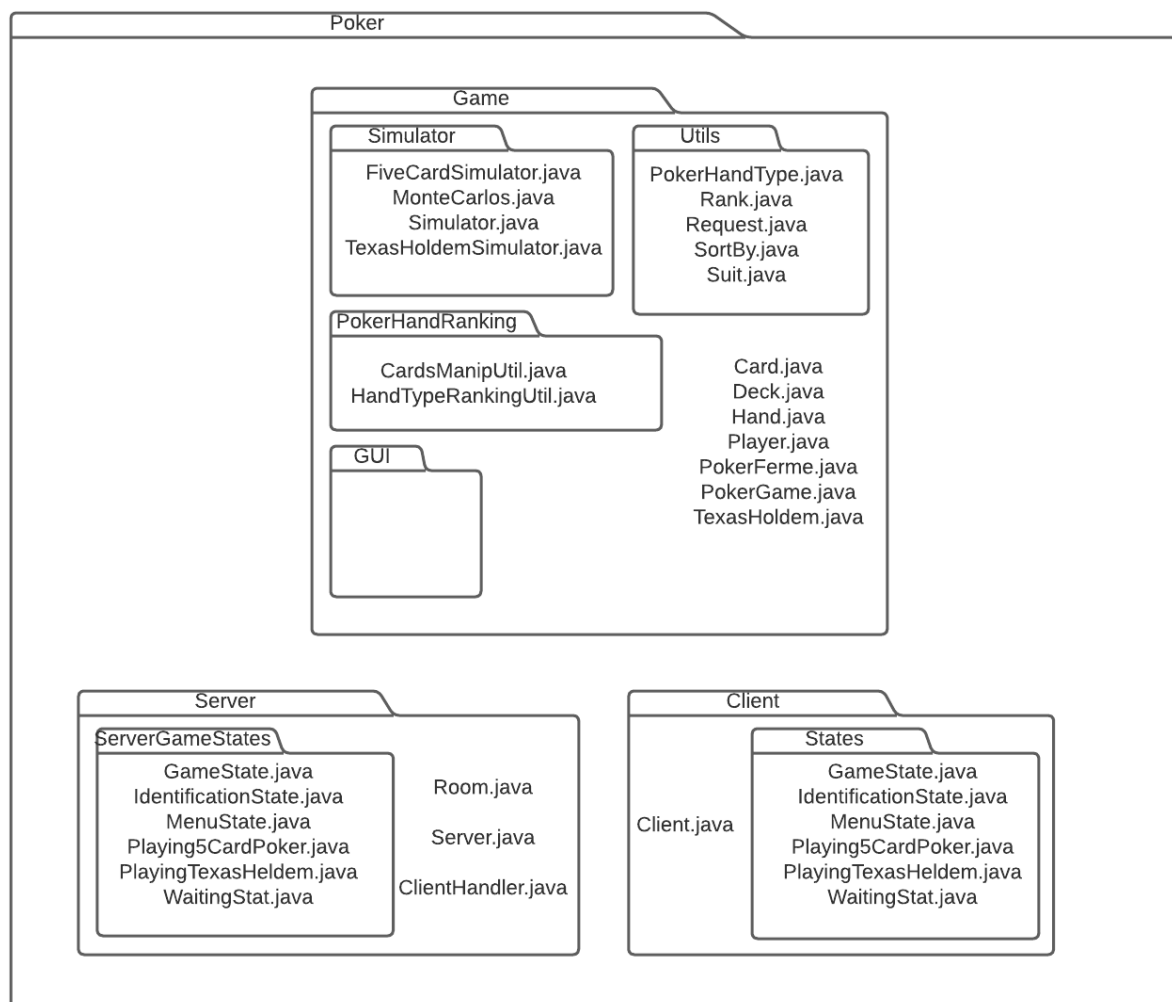


Figure 1: Structure des packages.

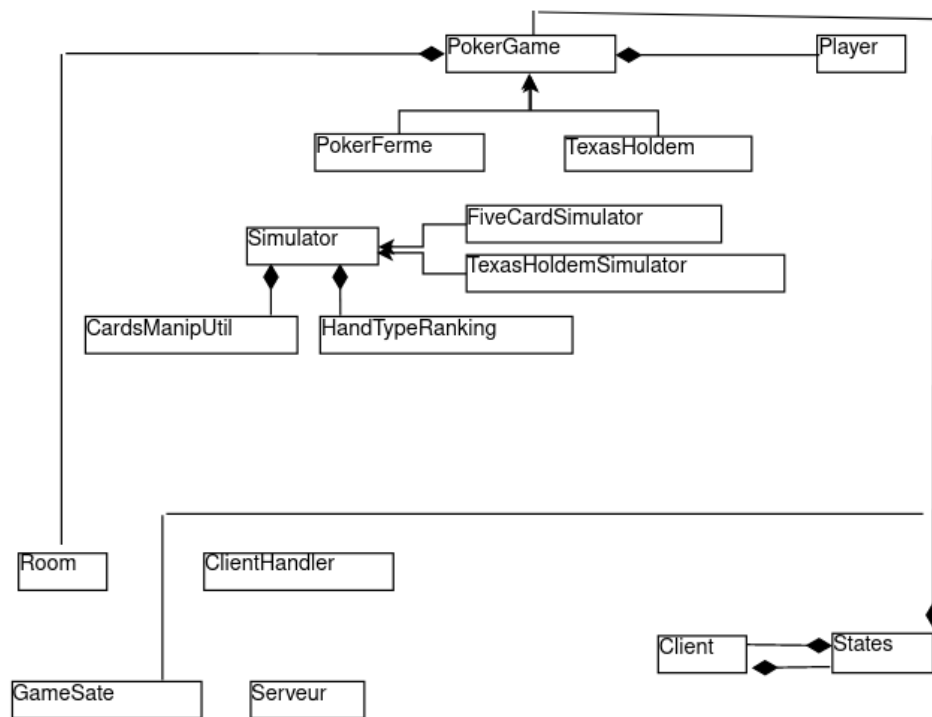


Figure 2: Diagramme des classes

# Réalisation

## Parties principales du projet

### Jeu:

Deux variantes du poker sont proposées : Poker Texas holdem et Poker fermé. Pour cela on a jugé plus optimale de créer une classe abstraite `PokerGame` qui étend `PokerTexasHoldem` et `PokerFerme` dans lesquelles on a redéfini toutes les méthodes non communes.

### Analyse des cartes

Pour désigner le gagnant on doit analyser les mains et les comparer. Notre stratégie est de faire en sorte de toujours sélectionner la meilleure main qui puisse être formée. Par exemple, pour le Texas holdem nous avons les deux cartes du joueur plus les cinq sur la table qu'on regroupe et analysait en les triant de différentes manières (selon leurs rangs ou suit) avec différentes fonctions telles que `sortByRank`, pour ensuite vérifier si celle-ci est une `royalFlush` grâce aux fonctions de la classe `HandTypeRankingUtil`. Ensuite si c'est un `straight Flush`, on vérifie les mains possibles dans l'ordre décroissant et si on voit qu'aucune suite n'est possible on retourne la plus haute carte.

### Interface graphique

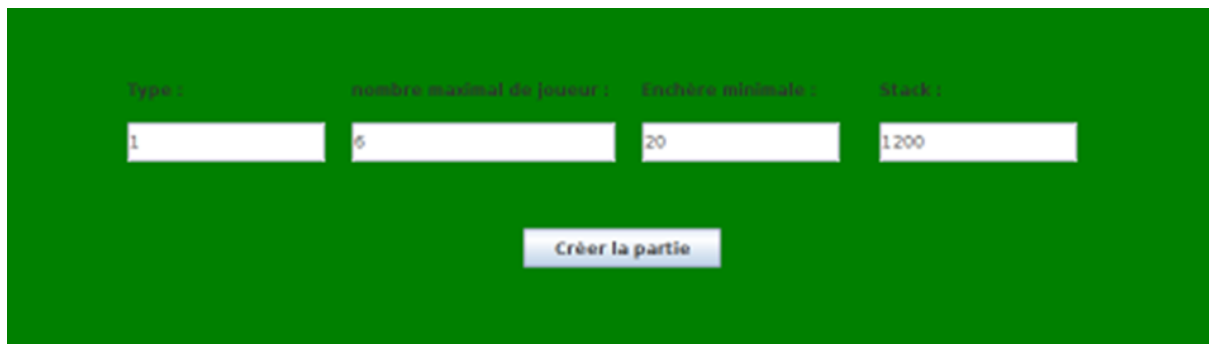
The image shows a graphical user interface for configuring a poker game. It has a dark green background. At the top, there are four labels in white: "Type :", "nombre maximal de joueur :", "enchère minimale :", and "stack :". Below each label is a white text input field. The first field contains the number "1", the second contains "5", the third contains "20", and the fourth contains "1200". Below these fields is a single button with a blue gradient and the text "Créer la partie" in white.

Figure 3: Inscription pour une nouvelle partie

En se basant sur nos connaissances en GUI notamment les cours de POO du S3, on a opté pour l'utilisation des bibliothèques de java swing. L'interface comporte un menu de configuration où on peut désigner son nom, la variante de poker voulue, lancer une nouvelle partie et remplir ses caractéristiques (stack, enchère minimale





Figure 4: -Pré-flop

...etc.) et la possibilité de jouer avec des cartes comme la table du vrai jeu de poker tout en affichant les statistiques.

Le principe de notre IHM, est qu'on a créé des listes de Jcomponent, à chaque fois que le client changeait de state et finissait une étape, on vide notre Jpanel et ça se remplit avec la liste de composants correspondants à sa situation.

## Simulateur

//A Compléter

## Réseau

//A Compléter

## Points forts

- Implémentation de plusieurs stratégies intéressantes par exemple: dans l'analyse des mains on retrouve un soucis avec la carte AS (car présent dans plusieurs combinaisons), afin d'y remédier, nous l'avons mis au début et à la fin lorsqu'on trie pour vérifier à la fois la possibilité qu'il y ait une RoyalFlush mais aussi une suite (1-2-3-4-5) et donc en prenant l'AS comme la carte la plus forte, ensuite la plus petite.
- Algorithme pour l'IA permettant de définir l'action à jouer en utilisant la probabilité (Au lieu de faire Random)
- Le jeu peut être jouer en version graphique comme en version textuelle (Terminal en commandes).
- Serveur-Client avec utilisation des threads: //A compléter

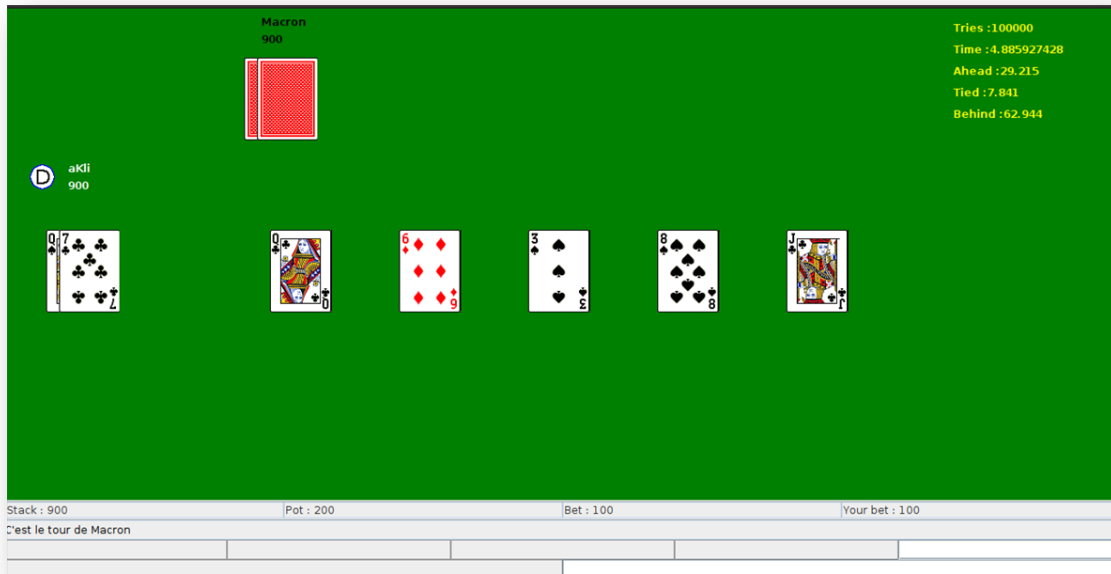


Figure 5: Exemple d'une partie (1)

## Bugs et problèmes techniques

- Non implémentation totale de la fonctionnalité AllIn.
- En allant d'une IA random vers une IA performante nous avons rencontré plusieurs problèmes au niveau du serveur malgré la correction des algorithmes utilisés ce qui nous laisse avec une IA non fonctionnelle!
- Bugs au niveau de l'interface graphique principalement à cause de l'incohérence des résultats sur deux machines différentes.

## Outils et Langages utilisés

- GitLab, GitHub
- Java, Latex, UML
- IntelliJ, gradle

## Améliorations envisagées ou Extensions imaginées

- En plus des deux variantes imposées, nous voulions en implémenter d'autres.
- Interface graphique améliorée.
- IA performante fonctionnelle.

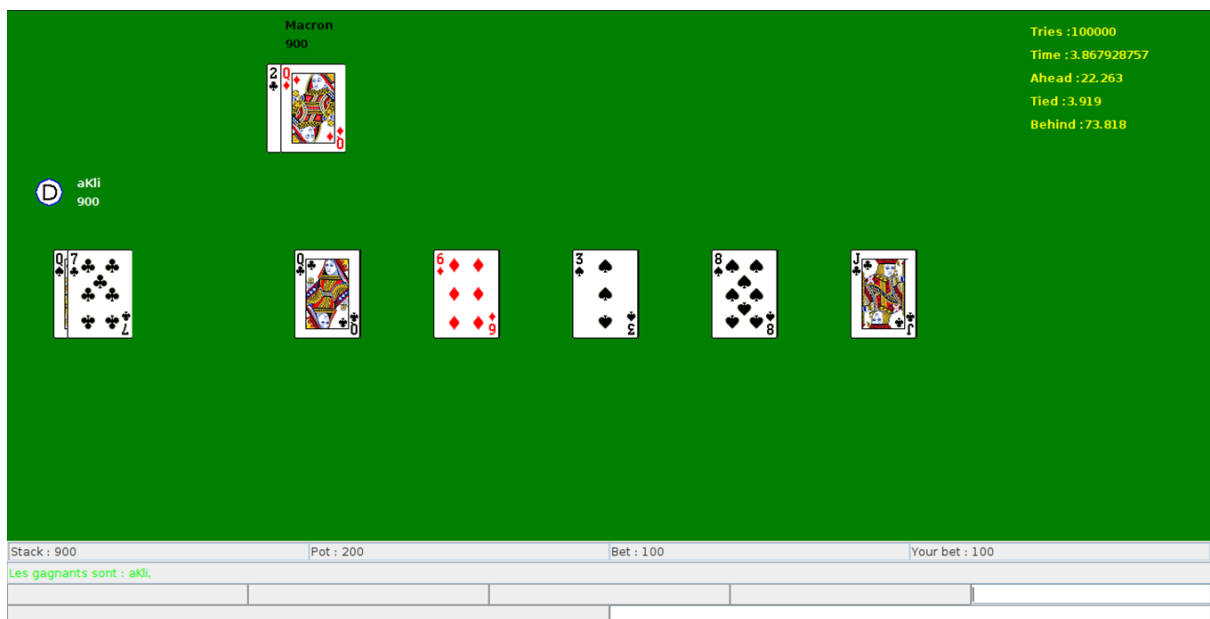


Figure 6: Exemple d'une partie (2)

# Conclusion

Cette année, pour la première fois dans notre cursus, nous avons eu comme projet pour le moins enrichissant et formateur la réalisation d'un logiciel *from Scratch* .

Nous avons mené une étude et conception en papier jusqu'à la mise en service du produit. Après une analyse du cahier de charge, nous avons en tête quelques bases et méthodes scolaires concernant l'élaboration d'une solution pour ce dernier, mais nous ne connaissions ni les processus en amont, ni les processus en aval.

Le projet avait cette particularité de rassembler divers disciplines: Programmation Orientée Objet, Programmation réseau en Java, Logique Mathématique, Probabilités et Statistiques et bien d'autres. Cette pluridisciplinarité fut un obstacle que nous avons surmonté grâce aux compétences multiples et à la polyvalence de notre équipe. Cette plurivalence a notamment été mise à profit dans l'attribution des tâches afin que chacun tire parti de ses accomplissements.

Enfin, les temps impartis à la réalisation du jeu furent bref et il a fallu faire preuve de flexibilité et de persévérance, parfois pour respecter les délais, parfois pour respecter les contraintes technologiques imposées par le projet. Somme toute, nous avons retrouvé lors de ces quatre mois, les compétences, les contraintes mais aussi l'excitation d'un vrai projet d'entreprise.