## TP4

## Plusieurs servlets

Après affichage de la page d'accueil (accueil.jsp), le contrôle est transmis à la servlet Jouer dont le rôle est de faire jouer le joueur ordi puis de transmettre le contrôle à la jsp jeu.jsp pour l'affichage du résultat.

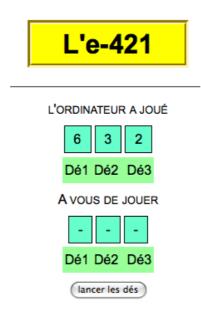
Cette page propose alors au joueur de lancer ses dés en cliquant sur le bouton lancer les dés.

Chaque joueur est capable de générer une combinaison aléatoire des 3 dés.

## Question 1 : création de la page jeu.jsp

La page jeu.jsp affiche la combinaison des dés lancés par le joueur ordi. Le joueur peut alors lancer ses dés.

L'aspect (couleur, graphisme, charte grahique) de cette page est donné à titre indicatif et il n'est pas obligaoire de le respecter.



## Question 2 : création de la servlet Jouer.

Pour simplifier, les règles du 421 ne seront pas retenues. A la place, on considéra que le gagnant est celui possédant la combinaison de dés dont la somme est la plus grande.

Pour jouer, le joueur clique sur le bouton "lancer les dés". Le contrôle est alors transmis à la servlet Jouer qui a pour rôle de calculer aléatoirement une combinaison de dés pour le joueur. Cette combinaison aléatoire est alors affichée à la place des "-".

Le joueur peut lancer 3 fois les dés au maximum pour un même tirage de l'ordinateur. Avant chaque lancé, on affichera son numéro, exemple : 1/3, 2/3 et 3/3

Au 4ème lancé, une nouvelle partie commence, un nouveau tirage est effectué pour l'ordinateur.

On affichera à chaque fois lequel des 2 joueurs a gagné : Ordinateur, joueur ou égalité.