

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 graphique) de cette page est donné à titre indicatif et il n'est pas obligatoire de le respecter.

The screenshot shows a web page with a yellow header box containing the text "L'e-421". Below the header, there is a horizontal line. Under the line, the text "L'ORDINATEUR A JOUÉ" is displayed. Below this text, there are three green boxes containing the numbers 6, 3, and 2. Below these boxes, there is a green bar containing the text "Dé1 Dé2 Dé3". Below this bar, the text "A VOUS DE JOUER" is displayed. Below this text, there are three green boxes containing hyphens (-). Below these boxes, there is a green bar containing the text "Dé1 Dé2 Dé3". Below this bar, there is a button labeled "lancer les dés".

Question 2 : création de la servlet `Jouer`.

Pour simplifier, les règles du 421 ne seront pas retenues. A la place, on considérera 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.