**FONCTION evaluer\_main (v2)**

Cette fonction évalue la main du joueur et change la valeur de **gain** dans le programme.  
Sans Joker pour l’instant.

**FCT evaluer\_main (main T\_compo\_paquet, &gain float) néant :**

**Début**

Flag = Vrai en booléen  
Foursame en booléen  
Fullhouse en booléen  
Threesame en booléen  
Paires en booléen  
compteur = 0 en entier

Pour i allant de 0 à 4  
 FAIRE Si (main[i].sorte != main[i+1].sorte)  
 FAIRE Flag = Faux  
 FIN Si  
FIN Pour

Si (Flag)  
 FAIRE Pour i allant de 0 à 4  
 FAIRE Si (main[i].Valeur\_num != main[i+1].Valeur\_num + 1)  
 FAIRE Flag = Faux  
 FIN Si  
 FIN Pour  
 Si !(Flag)  
 FAIRE gain = 5  
 SINON  
 FAIRE Si (main[0] = 10)  
 FAIRE gain = 1  
 SINON  
 FAIRE gain = 2  
 FIN Si

FIN Si  
SINON  
 FAIRE Pour i allant de 0 à 4  
 FAIRE Si (main[i].Valeur\_num != main[i+1].Valeur\_num + 1)  
 FAIRE Flag = Vrai  
 FIN Si  
 FIN Pour  
 Si (Flag)  
 FAIRE gain = 4  
 FIN Si  
 Flag = Vrai  
 Si (main[0].Valeur\_num != main[1].Valeur\_num)  
 FAIRE Pour i allant de 1 à 4  
 FAIRE Si (main[i].Valeur\_num != main[i+1].Valeur\_num)  
 FAIRE Flag = Faux  
 FIN Si  
 FIN Pour  
 Si (Flag)  
 FAIRE gain = 3  
 FIN Si  
 FIN Si  
 Pour i allant de 0 à 4  
 FAIRE Si (main[i].Valeur\_num = main[i+1].Valeur\_num)  
 FAIRE compteur = compteur + 1  
 SI compteur = 3  
 FAIRE Flag = Vrai  
 FIN Si  
 SINON  
 FAIRE compteur = 1  
 Fin Si  
 Fin Pour  
 Si (Flag)  
 gain = 7  
 Si ((main[1].Valeur\_num != main[2].Valeur\_num) ET (compteur = 2))  
 FAIRE gain = 6  
 FIN Si  
 FIN Si  
 Flag = Faux  
 Pour i allant de 0 à 4  
 FAIRE Si ((main[i].Valeur\_num = main[i+1].Valeur\_num) ET (i < 3))  
 FAIRE Pour j allant de i+2 à 4  
 FAIRE Si ((main[j].Valeur\_num = main[j+1].Valeur\_num)  
 FAIRE gain = 8  
 FIN Si  
 FIN Pour  
 FIN Si  
 FIN Pour