

# Le poker des cafards

## DEV4 - Projet de seconde session

R. Absil, J. Beleho, P. Bettens, D. Hauweele, P. Hauweele, N. Vansteenkiste

Année académique 2020 - 2021

Le but de ce projet est de vous faire implémenter seul le jeu « Le poker des cafards ». Ce travail consiste en une seule remise graphique à rendre pour le mardi 17 août 2021 à 8h00. Intuitivement, le but du jeu est de deviner si les cartes que nous donne un adversaire sont celles qu'il prétend nous donner, sans se tromper.

## 1 Règles du jeu

Les règles du jeu doivent être implémentées telles que décrites dans le manuel officiel du jeu, joint en annexe de ce document.

Au vu de ce manuel, on remarque

- que le jeu se joue de deux à six joueurs,
- que le jeu est composé de 64 cartes chacune illustrées d'une créature,
- qu'il y a huit créatures, et que chaque créature est illustrée sur huit cartes.

Notez que vous ne devez pas implémenter la variante des règles où il n'y a que deux joueurs.

## 2 Date et modalités de remise

Votre projet doit être remis, au plus tard, le mardi 17 août 2021 à 8h00.

Cette remise est effectuée via un dépôt git <sup>1</sup>. À ce titre, vous devez également utiliser le fichier `.gitignore` fourni en annexe de ce document, en l'ajoutant à la racine de votre projet.

---

1. Votre maître-assistant vous donnera plus de détail à ce sujet concernant la création des dépôts

### 3 Contraintes générales

Ne perdez jamais de vue, lors de l'analyse et, plus tard, du développement des classes métier, que l'application graphique du jeu n'est pas leur unique finalité. Considérez à tout moment que *vos* classes métier constituent une *bibliothèque* qui pourrait être reprise par un *autre* développeur que vous dans le but de produire une nouvelle application à interface textuelle ou graphique du « Le poker des cafards ». En ce sens, à travers l'interface publique de la classe métier qui gère le jeu<sup>2</sup>, il doit être impossible de tricher, volontairement ou involontairement, c'est-à-dire de mettre le jeu dans un état interdit par ses règles.

Remarquez qu'il vous est imposé d'implémenter le design pattern « Observateur / Observé », (ou « Modèle / Vue / Contrôleur »), notamment (mais pas exclusivement) pour les interactions avec l'utilisateur. Ainsi, il est inadmissible d'avoir des dépendances de la partie métier de votre projet vers la partie « contrôleur » ou graphique<sup>3</sup> !

Par ailleurs, vous devez réaliser votre interface graphique à l'aide du framework Qt.

Finalement, si vous utilisez des bibliothèques tierces (autres que Qt) pour certaines parties de votre travail (par exemple pour effectuer des tests unitaires), vous devez faire en sorte que le travail remis soit « auto-suffisant ». Ce n'est pas à votre professeur de régler les problèmes de dépendances externes (entre autres) ! Ceci exclut l'utilisation de bibliothèques non portables (windows.h, etc.), ainsi que des chemins absolus vers des ressources, etc.

---

2. De la *façade* du jeu, *pas* d'un contrôleur console ou graphique, *ni* d'une vue console ou graphique également !

3. À l'évidence, il y aura des dépendances depuis les parties graphique vers la partie métier.

# LE POKER DES CAFARDS

Auteur : Jacques Zeimet  
Illustrations : Johann Rüttinger,  
Graphisme : Rolf Vogt  
Rédaction : Kathi Kappler

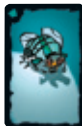
**Joueurs:** 2 à 6  
**Âge:** à partir de 8 ans  
**Durée:** 15 à 25 min

## Contenu

- 64 cartes combinant 8 dessins et 8 couleurs
- règle du jeu.



Chauve souris



Mouche



Cafard



Crapeau



Rat



Scorpion



Araignée



Punaise

## Principe et but du jeu

Les cartes représentent différentes bestioles très sympathiques (chauve-souris, cafard, crapaud, scorpion...). Un joueur pose une carte devant lui, face cachée, et annonce un animal à l'adversaire de son choix. Celui-ci va alors devoir décider s'il pense que le joueur lui ment ou pas. S'il est perspicace, le joueur qui a présenté la carte la reprend et la dépose face visible devant lui ; mais s'il se trompe, c'est lui qui la prend ! Il est aussi possible de repasser le dilemme à un autre joueur... Le premier à se retrouver avec 4 animaux de la même espèce a perdu. Les clefs du jeu: observation, stratégie et... bluff !

## Préparation

Pour le jeu à deux, voir page 4.

Mélanger les 64 cartes et les distribuer entre les joueurs. Quand on joue à 3, 5 ou 6, tout le monde n'a pas le même nombre de cartes : c'est normal.

## Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence et choisit une carte de sa main. Il la pose face cachée sur la table et la propose au joueur de son choix en lui annonçant le nom d'une bestiole, par exemple : « Cafard ! ». Le joueur à qui la carte est proposée a alors 2 options :

1- soit accepter la carte

Il annonce alors « vrai » s'il pense que la carte représente vraiment la bestiole annoncée, ou bien il dit « faux » s'il pense que le joueur qui lui propose la carte lui ment ; puis il retourne la carte. S'il a raison, le joueur qui a proposé la carte

doit la poser et la garder, face visible, devant lui. S'il s'est trompé, c'est lui qui doit la garder de la même façon.

## 2- soit repasser la carte

Le joueur à qui la carte est proposée peut décider de la repasser à un tiers. Dans ce cas, il regarde secrètement la carte avant de la lui proposer, soit en confirmant l'annonce du premier joueur (exemple : « oui c'est bien un cafard »), soit en faisant une nouvelle affirmation (exemple : « mais non voyons c'est une punaise ! »).

Le joueur à qui la carte est proposée choisit à son tour entre l'accepter ou la repasser à un quatrième joueur, etc... Il est possible de se repasser une carte jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un l'aient vue : le dernier est alors obligé de l'accepter.

Le joueur qui se retrouve avec la carte et qui la pose devant lui entame le tour suivant.

## Fin de la partie

La partie est terminée :

- dès qu'un joueur a accumulé 4 cartes représentant la même bestiole ;
- ou lorsqu'un joueur doit entamer le tour suivant mais n'a plus aucune carte en main.

Dans les 2 cas, le joueur concerné perd la partie et tous les autres gagnent !

## Partie à 2 joueurs

Avant de commencer, mélanger les cartes puis en retirer 10 du paquet et les mettre à l'écart sans les regarder.

A 2 joueurs, il n'est évidemment plus possible de repasser les cartes ; il faut donc toujours accepter la carte proposée en annonçant « vrai » ou « faux ».

La partie prend fin :

- dès qu'un joueur se retrouve avec 5 cartes représentant la même bestiole;
  - ou quand un joueur doit proposer une carte mais n'en a plus en main.
- Dans ces deux cas le joueur concerné a perdu.



Fabriqu  en Allemagne par  
DREI MAGIER SPIELE  
by Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
[www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)

Distribution fran aise :



BP 30 - F 62930  
Wimereux

[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)