# **Réaliser par : KHAOUDI FATIMA ET** **BOUGUIMA AYA**

**RAPPORT POUR JEU DE CARTE MARROCAIN « HEZZ2 »**

**INTRODUCTION:**

Présentation du jeu :

Hezz2 est un jeu de cartes marocain populaire joué avec des cartes espagnoles. Son nom complet est « HEZ 2 WMATL3BCH ».Il existe quatre types de cartes : Baguettes - Coupes - Épées - Or. Chaque suite est composée de 10 cartes numérotées de 1 à 7 et de 10 à 12. Vous pouvez jouer entre deux et quatre personnes. Le gagnant de la partie est le joueur qui n'a plus de cartes en sa possession est cela l'objectif du jeu.

Régle du jeu :

-Nous commençons par tirer cinq cartes pour chaque joueur, en laissant une carte au milieu.

-Pour pouvoir jouer vous devez avoir une carte similaire à celle du milieu (même suit ou même numéro) à poser dessus.

-Si vous ne possédez aucune carte répondant à ces spécifications, vous devez piocher une carte supplémentaire puis une autre, si nécessaire,

jusqu'à obtenir une carte similaire à celle du milieu.

-Si vous jouez une carte portant le numéro 1, le joueur suivant ne peut pas jouer,mais il peut jouer s'il possède lui aussi une carte avec le numéro 1,

quelle que soit sa suit, auquel cas le joueur suivant ne jouera pas et ainsi de suite.

-Si vous jouez une carte avec le chiffre 2, le joueur suivant ne jouera pas et devra piocher 2 cartes supplémentaires,s'il possède également

une carte avec le chiffre 2, dans ce cas, il pourra jouer et le suivant le joueur sera obligé de piocher

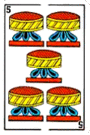
4 cartes supplémentaires (2 + 2 cartes supplémentaires au total. précédent)...

-Si vous jouez une carte dont le numéro est 7, dans ce cas vous avez le droit de changer la suit de la carte selon votre choix.

-Le gagnant de la partie est le joueur qui n'a plus de cartes en sa possession.

Quelque cartes de jeu :





**CONCEPTION ET IMPLEMENTATION TECHNIQUE:**

Langage de programmation :

Le langage de programmation C++ forme la base de notre jeu de cartes, alliant polyvalence, performance et gestion aisée des aspects de bas niveau.

Framework Qt :

Pour l'interface utilisateur, nous avons utilisé le framework Qt écrit en C++. Sa modularité et sa documentation exhaustive simplifient le développement d'interfaces graphiques multiplateformes.

Architecture du Code :

L'architecture du code repose sur trois classes principales : la classe Carte, la classe Paquet, et la fonction main.

Chacune de ces entités joue un rôle crucial dans la mise en œuvre du jeu de cartes.

La classe Carte encapsule les propriétés essentielles d'une carte, telles que sa valeur, son symbole et son image.

Cette abstraction permet de représenter efficacement chaque carte du jeu.

La classe Paquet est responsable de la gestion du jeu de cartes dans son ensemble. Elle englobe les méthodes pour mélanger les cartes,

piocher une carte du dessus du paquet, et fournir un ensemble de cartes initial. La classe Paquet est conçue pour refléter les opérations

liées au paquet de jeu.

Creation d un fichier ressource qui contient les images de cartes du jeu.

Fonctionnalités du Jeu :( les fonctionnalités que nous voulions réaliser )

**1-Initialisation du Jeu :**

-Création d'un paquet de cartes avec quatre suites, chacune composée des numéros de 1 à 7 et de 10 à 12.

-Distribution de cinq cartes à chaque joueur au début de la partie.

**2-Début du Tour :**

-Affichage de la carte au centre.

-Vérification des cartes en main du joueur pour déterminer s'il peut jouer.

**3-Jouer une Carte :**

-Sélection d'une carte à jouer parmi celles en main du joueur.

-Vérification de la validité de la carte en fonction de la couleur ou du numéro de la carte au centre.

-Mise à jour de la carte au centre et des cartes en main du joueur.

**4-Effets Spéciaux des Cartes :**

-Gestion des effets spéciaux des cartes 1 et 2 selon les règles décrites.

-Possibilité pour le joueur ayant joué une carte 7 de choisir la nouvelle couleur.

**5-Piocher des Cartes :**

-Piochage de cartes supplémentaires en cas d'incapacité à jouer une carte valide.

**6-Fin du Tour :**

-Vérification de la condition de victoire (plus de cartes en main).

-Passage au joueur suivant.

**7-Fin de la Partie :**

-Annonce du joueur gagnant.

les fonctionnalités realiser :

1-création de la premiére interface du jeu :

-label :qui contient un background de notre jeu.

-deux buttons : un pour PLAY qui permet de commencer la jeu et l'autre pour voir les régles du jeu.

2-creation d'un packet qui contient les cartes du jeu

3-creation de deux joueurs et les initialiser par cinq cartes pour chacun

4-creation de la table du jeu

**CONCLUTION :**

Bien que nous ayons réussi à créer une première interface avec des éléments visuels et des boutons fonctionnels, nous reconnaissons que des problèmes subsistent dans la progression du jeu. L'implémentation des règles spécifiques de "Hezz2" peut être délicate, et nous sommes conscients que l'expérience de jeu actuelle peut ne pas être aussi fluide que prévu.

Nous sommes ouverts à l'idée de réévaluer et d'améliorer notre code pour surmonter ces obstacles. Des ajustements dans la logique du jeu, une révision des interactions des cartes, et des améliorations de l'interface utilisateur pourraient être nécessaires pour offrir une expérience de jeu plus intuitive.