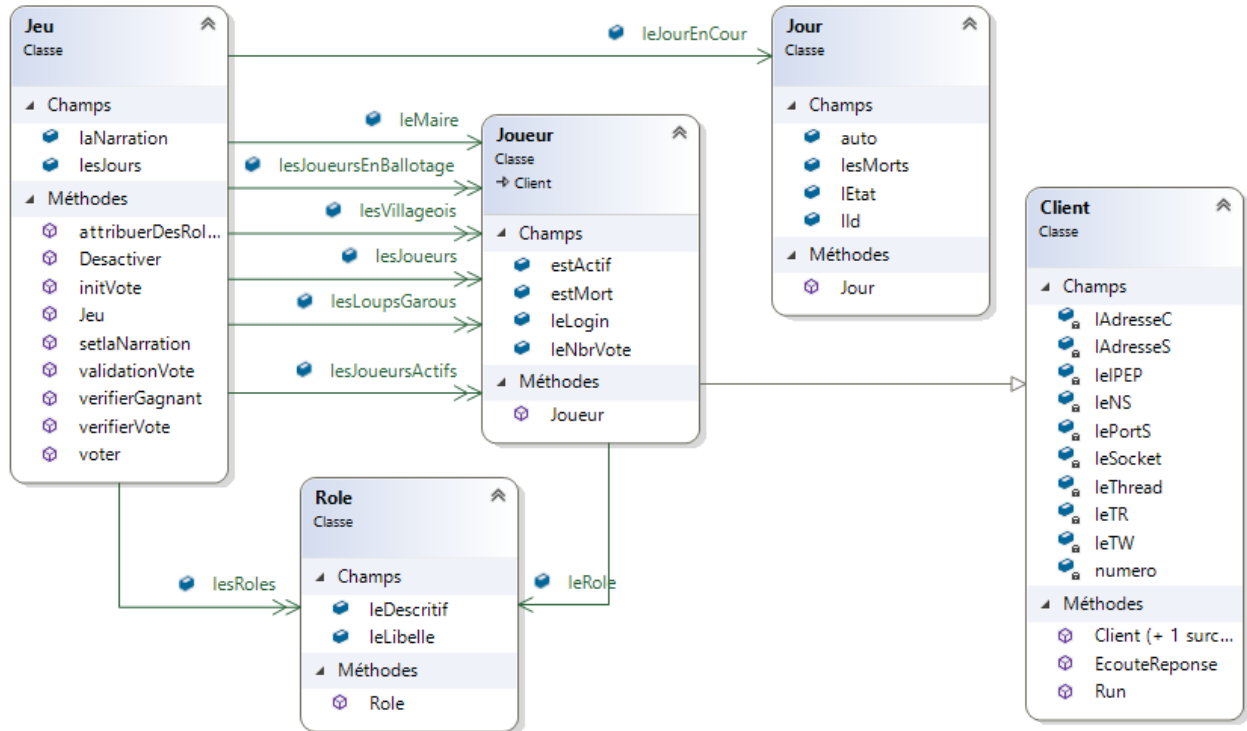


La logique métier

A B C D

## I. LA NAVIGATION ENTRE LES CLASSES METIERS



## II. LES PRINCIPALES MÉTHODES

```

public Dictionary<int, Joueur> lesJoueurs = new Dictionary<int, Joueur>();
public Dictionary<int, Joueur> lesJoueursEnBallotage = new Dictionary<int,
Joueur>();
public Dictionary<int, Joueur> lesJoueursActifs = new Dictionary<int, Joueur>();
public Dictionary<int, Joueur> lesLoupsGarous = new Dictionary<int, Joueur>();
public Dictionary<int, Joueur> lesVillageois = new Dictionary<int, Joueur>();
public List<Role> lesRoles = new List<Role>();
public List<Jour> lesJours = new List<Jour>();
public string laNarration;

public Jour leJourEnCour;
public Joueur leMaire;
public Jeu()
{
    /*Début
    * Ajouter le role Villageois à lesRoles
    * Ajouter le role Loup à lesRoles
  
```

SPRINT 2		Crée le : 01/04/2021
Matière :	AP	Modifié le :
Auteur(s) :	Le Ray	Page 1 /5

```

        * Ajouter le role Maire à lesRoles
        *
        * Copier les éléments clé/valeur de lesJoueurs dans lesJoueursActifs
        * Fin
        */
    }

    public void Desactiver(Dictionary<int, Joueur> laListe, bool etat)
    {
        /*
        * Valoriser estActif des valeurs éléments de laListe à état.
        *
        */
    }

    public void attribuerDesRoles()
    {
        /*Déclaration de variable
        *     _Random:Random
        *     _Aleatoire:integer
        *     _nbreLoup:integer
        *     _nbreVillageois:integer
        *
        * Debut
        *     _nbreVillageois <- capacite/2 +2
        *     _nbreLoup <- capacite - _nbreVillageois
        *     POUR i allant de 0 à _nbreVillageois FAIRE
        *         _Aleatoire <- _Random(0, _nbreVillageois -1)
        *         lesJoueurs.ElementAt[_Aleatoire].Value.leRole <- lesRoles[0]
        *         _nbreVillageois <- _nbreVillageois -1
        *     FINPOUR
        *     POUR i allant de 0 à _nbreLoup FAIRE
        *         _Aleatoire <- _Random(0, _nbreLoup -1)
        *         lesJoueurs.ElementAt[_Aleatoire].Value.leRole <- lesRoles[1]
        *         _nbreVillageois <- _nbreLoup -1
        *     FINPOUR
        * Fin
        */
    }

    public void setlaNarration(int option)
    {
        /*Déclaration de variable
        *     leTexte : String
        *
        * Début
        *     Selon option FAIRE
        *         cas 0
        *             laNarration <- "Texte d'introduction du jeu"
        *             sortir
        *         cas 1
        *             laNarration <- "Texte d'introduction du jour"
        *             sortir

```

S P R I N T 2		Crée le : 01/04/2021
Matière :	AP	Modifié le :
Auteur(s) :	Le Ray	Page 2 /5

```

*      cas 2
*      laNarration <- "Texte d'introduction la nuit"
*      sortir
*      cas 3
*      laNarration <- "Texte d'introduction la levée du jour"
*      sortir
*      cas 4
*      laNarration <- "Texte pour voter"
*      sortir
*      cas 5
*      laNarration <- "Texte pour annoncer le résultat du vote
général"
*      sortir
*      cas 6
*      laNarration <- "Texte pour annoncer le ou les morts"
*      sortir
*      cas 7
*      laNarration <- "Texte pour annoncer le vote du maire"
*      sortir
*      cas 8
*      laNarration <- "Texte de fin de jeu"
*      sortir
*      etc...
*      FINSELON
*
* Fin
*/
}

public void voter(int choix)
{
    /* Si lesJoueursEnBallotage contiennent la clé choix FAIRE
    *      lesJoueursEnBallotage.ElementAt(choix).Value.leNbrVote++;
    * SINON
    *      Ajouter choix,lesJoueursActifsElementAt(choix).Value à la collection
lesJoueursEnBallotage
    *      lesJoueursEnBallotage.ElementAt(choix).Value.leNbrVote++;
    * FINSI
    */
}

public bool verifierVote(int choix)
{
    /*
    * Déclaration de variable
    *      result:bool
    * Début
    *      result <- false
    *      SI lesLoupsGarous.Count est égale 0 ou lesVillageois est égale 0 FAIRE
    *          result <- true
    *      FINSI
    *      Retourner bool
    * Fin
    */
}

```

S P R I N T 2		Crée le : 01/04/2021
Matière :	AP	Modifié le :
Auteur(s) :	Le Ray	Page 3 / 5

```

        return false;
    }

    public int validationVote()
    {
        /*
         * Déclaration de variable
         *   result : int
         * Début
         *   result <- 0
         *   POUR i allant de 0 à lesJoueursEnBallotage.Count par pas de 1FAIRE
         *       SI result < lesJoueursEnBallotage.ElementAt(i).Value.leNbVote
FAIRE
         *           result <- lesJoueursEnBallotage.ElementAt(i).Value.leNbVote
         *           SI i>0 FAIRE
         *               Effacer lesJoueursEnBallotage.ElementAt(i-1).Key de la
collection lesJoueursEnBallotage
         *           FINSI
         *       FINSI
         *   FINPOUR
         *
         *   Si lesJoueursEnBallotage.Count est égale à 1 FAIRE
         *       result.lesJouersEnBallotage.ElementAt(0).Key
         *   FINSI
         *   retourner result
         *
         * Fin
         */
        return 0;
    }

    public bool verifierGagnant()
    {
        /*
         * Déclaration de variable
         *   result:boool
         * Début
         *   result <- false
         *   SI lesLoupsGarous.Count est égale 0 ou lesVillageois est égale 0 FAIRE
         *       result <- true
         *   FINSI
         *   Retourner bool
         * Fin
         */
        return false;
    }

    public void initVote()
    {
        /*Déclaration de variable
         *
         * Début
         *   SI validationVote() est différent de 0 ALORS
         *       Supprimer élément avec la clé validationVote() de la collection

```

S P R I N T 2		Crée le : 01/04/2021
Matière :	AP	Modifié le :
Auteur(s) :	Le Ray	Page 4 /5

```
lesJoueursActifs
    *      FINSI
    *      Vider lesJoueursEnBallotage
    *      Pour i allant de 0 à lesJoueursActifs
    *          lesJoueursActifs.ElementAt(i).Value.leNbrVote <- 0
    *      FinPour
    * Fin
    */
}
```

S P R I N T 2		Crée le : 01/04/2021
Matière :	AP	Modifié le :
Auteur(s) :	Le Ray	Page 5 /5