**Projet - Black jack**

[1 Objet du document 3](#_Toc530401407)

[2 Objectif et mission 3](#_Toc530401408)

[2.1 Objectif 3](#_Toc530401409)

[2.2 Mission 3](#_Toc530401410)

[3 Cadre général du projet 3](#_Toc530401411)

[3.1 Le contexte 3](#_Toc530401412)

[3.2 Compréhension du besoin 3](#_Toc530401413)

[3.3 Introduction et précisions sur le jeu de BJ 3](#_Toc530401414)

[3.4 Organisation 3](#_Toc530401415)

[4 Analyse 4](#_Toc530401416)

[4.1 Spécification fonctionnelle 4](#_Toc530401417)

[4.1.1 Benchmark 4](#_Toc530401418)

[4.1.2 Maquettage 4](#_Toc530401419)

[4.2 Spécification technique 4](#_Toc530401420)

[5 Conception 5](#_Toc530401421)

[5.1 Eléments graphiques 5](#_Toc530401422)

[5.2 Algorithme 5](#_Toc530401423)

[5.3 Tests 5](#_Toc530401424)

[5.3.1 Photo du code avec description et déroulement du jeu de test 5](#_Toc530401425)

[6 Bilan 5](#_Toc530401426)

[7 Annexe 6](#_Toc530401427)

# Objet du document

Document technique du projet black Jack

# Objectif et mission

## Objectif

Développer et documenter un jeu de black jack

## Mission

Après analyse du CDCH, modéliser, concevoir, réaliser, tester et documenter le projet Black jack

# Cadre général du projet

## Le contexte

Travail en local, un joueur contre la machine, sur ordinateur de bureau.

## Compréhension du besoin

Nous avons un jeux de cartes de 52 cartes.

répéter

Le banquier distribue les cartes.

1 au joueur

Si plus de carte reprendre un jeu.

1 à lui-même

Si plus de carte reprendre un jeu.

1 au joueur

Si plus de carte reprendre un jeu.

1 à lui-même.

Si plus de carte reprendre un jeu.

Joueur = 2 cartes, banquier = 2cartes.

Joueur : somme des 2 cartes => si > à 21 => stop (perdu) va à la banque

Si <= à 21 alors

Répéter

Si prend carte

Si plus de carte reprendre un jeu.

Somme des cartes

Si > 21 => stop (perdu) va à la banque

Jusqu’à prend pas carte

Banque : somme des 2 cartes => si > à 21 => stop (perdu) va à la fin du tour

Si <= à 21 alors

Répéter

Si prend carte

Si plus de carte reprendre un jeu.

Somme des cartes

Si > 21 => stop (perdu) va à la fin du tour

Jusqu’à prend pas carte

Montrer carte joueur et banque

Defini le gagnant

Fin du tour :

Somme des points du gagnant

Tanque jouer veut jouer

Fin

## Introduction et précisions sur le jeu de BJ

## Organisation

Préciser l’équipe, le planning, les technologies utilisées

Les livrables

* Le présent document technique d’analyse et de conception
* Une version du jeu qui fonctionne avec une aide de prise en main

# Analyse

Besoin d’une fonction pour la vérification du nombre de cartes restantes.

répéter

Le banquier distribue les cartes.

Il faut donc un double tableau pour stocker les cartes données au joueur et à la banque :

Donne[0] : banque[0 – x] :cartes

Donne[1] : joueur[0-x] :cartes

pour I de 0 juqu’à 1

donne[1] [i] <-carte ( joueur )

Si plus de carte reprendre un jeu.

Donne[0] [i] <-carte (banque)

Si plus de carte reprendre un jeu.

Fin pour

Joueur :

Pour I de 0 juqu’à 1

Somme\_cartes\_joueur <- somme\_cartes\_jouer + donne[0][i] ;

Finpour

somme des 2 cartes => si > à 21 => stop (perdu) va à la banque

Si <= à 21 alors

Répéter

Si prend carte

Si plus de carte reprendre un jeu.

Somme des cartes

Si > 21 => stop (perdu) va à la banque

Jusqu’à prend pas carte

Banque : somme des 2 cartes => si > à 21 => stop (perdu) va à la fin du tour

Si <= à 21 alors

Répéter

Si prend carte

Si plus de carte reprendre un jeu.

Somme des cartes

Si > 21 => stop (perdu) va à la fin du tour

Jusqu’à prend pas carte

Montrer carte joueur et banque

Defini le gagnant

Fin du tour :

Somme des points du gagnant

Tanque jouer veut jouer

Fin

## Spécification fonctionnelle

### Benchmark

### Maquettage

## Spécification technique

Langages …

# Conception

## Eléments graphiques

Zooning sketch…

Vos éléments graphiques

## Algorithme

## Tests

### Photo du code avec description et déroulement du jeu de test

# Bilan

# Annexe

Toute informations utiles, sourçées.