

Ce projet consiste en un jeu de Bataille entre deux joueurs, les règles sont les suivantes :

- soit 52 soit 32 cartes

- chaque joueur commence la partie avec la moitié des cartes

- le joueur qui n'a plus de cartes perd

- en cas de bataille (2 cartes de même valeur) les joueurs posent une carte face cachée puis une face visible

Ce jeu de bataille se joue automatiquement

Dans le groupe, je me suis occupé principalement de la classe Bataille qui consiste simplement à faire tourner le jeu de Bataille. Au cours de la création, j'ai rencontré quelques problèmes tels que les «doubles Batailles» qui prenaient place au moment de la comparaison des cartes. Pour parer à cela j'ai utilisé une boucle «while» comme ceci :

```
while carte1.get_valeur() == carte2.get_valeur() and (self.j1.get_nb_cartes()>=2 and self.j2.get_nb_cartes()>=2):  
    print("BATAILLE")  
    #ce tirage représente les cartes face cachées  
    cachée_1 = self.j1.jouer_carte()  
    cachée_2 = self.j2.jouer_carte()  
    table.append(cachée_1)  
    table.append(cachée_2)  
  
    #tirage des 2 autres cartes mais face visible  
    carte1 = self.j1.jouer_carte()  
    carte2 = self.j2.jouer_carte()  
    print(f"Les cartes suivantes sont : \n{self.j1.get_nom()} : {carte1} et {self.j2.get_nom()} : {carte2}")  
    table.append(carte1)  
    table.append(carte2)
```

Il fallait également s'assurer que les conditions d'arrêt des boucles étaient réalistes .
Je n'ai pas rencontré d'autres problèmes gênants.

Il a fallu adapté la classe Bataille avec celles préparées par Kilian surtout les classes Joueur et Jeu_Carte. (pour plus d'informations sur les classes veuillez consulter le fichier description)

Il y a plusieurs améliorations possibles, notamment au niveau de l'affichage. Il y a aussi la possibilité d'implémenter un système qui permet au joueur de faire une action pour jouer.