

**Le Mans Université**

Licence Informatique

2ème année

**Rapport Projet Yahtzee**

06 février 2018

Lijuan JIANG

Andy DINGA

Corentin HUAULMÉ

Enseignant : Loïc BARRAULT

Sommaire

**1. Introduction**

1.1 Cadre et but du document

Ce document est réalisé dans le contexte du cours Licence Informatique 2ème année conduit de projet. Il a pour objet de présenter un article technique sur le jeu Yahtzee.

1.2 Présentation du sujet

Le Yahtzee est un jeu de société traditionnel de hasard raisonné. Le but est d'enchaîner les combinaisons à l'aide de cinq dés pour remporter un maximum de points.

1.3 Présentation du contenu du document

Dans cet article, nous présentons dans un premier temps conception du jeu. Dans un second temps, nous présentons le développement(le codage, la méthode et les outils).

**2. Organisation du travail**

Fonctionnalités et répartition du travail :

Lijuan :

- Lancer une partie de Yahtzee

- Consulter le résultat des dernières parties

- Conserver les pseudos et les scores

Corentin :

- Lancer des dés avec résultat aléatoire

- Conserver les dés lancés

- Afficher les possibilités après le lancer de dés

Andy :

- Afficher le score en milieu de partie

- Sauvegarde de l’état de la partie à chaque tour

- Afficher un menu

Objectifs complémentaires :

- Jouer contre un autre joueur en réseaux

- Implémenter une interface graphique