Samuel Dadié

ETML

Rapport Démomote 2ème Année

Table des matières

[1. Introduction 2](#_Toc485382437)

[2. Planification 2](#_Toc485382438)

[3. Manuel d’utilisation 2](#_Toc485382439)

[4. Fonctionnalités 3](#_Toc485382440)

## Introduction

Ce projet consiste à créer un programme pour jouer au Sabacc. Le Sabacc est un jeu de carte tiré de l’univers Star Wars. Le but est d’obtenir 23 à l’aide de 8 cartes. Les règles sont plus détaillé ci-dessous.

## Planification

Pour planifier ce projet j’ai pris un moment au début de chaque semaine pour la planifier.

## Manuel d’utilisation

**Cartes à disposition :**

Des cartes de -8 à 8

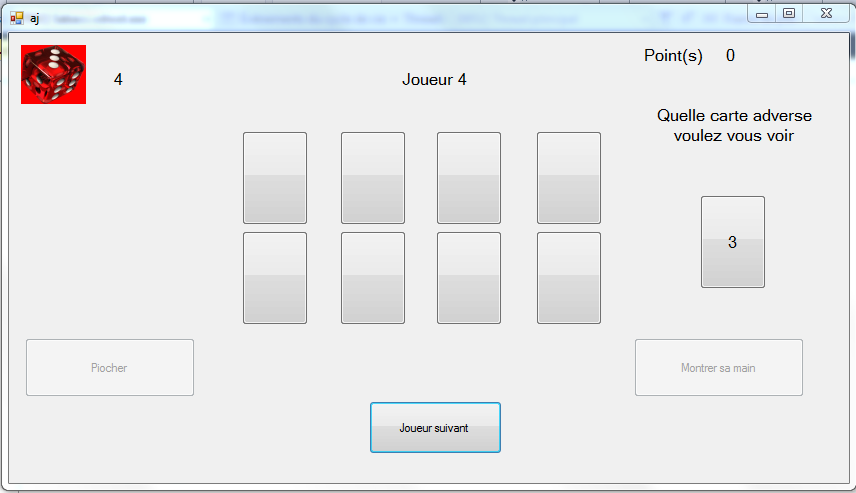
Des cartes IDIOT d’une valeur de 0.

**Débuter une partie**

Lors du démarrage du programme vous pouvez choisir le nombre de joueur (de 2 à 5 joueur).

**Déroulement du premier tour.**

En tout premier lieux le joueur 1 lance un dé de 6 face. S’il obtient plus de 3 il peut visualiser une carte du joueur précédant. S’il obtient 3 ou moins il peut piocher des cartes. Si un joueur à au moins 5 cartes il peut dévoiler sa main. Si un joueur décide de montrer sa main toutes les cartes sont affichées.



Une fois que vous avez pioché ou visualisé une carte adverse vous devez passé au joueur suivant qui lance le dé à son tour.

**Deuxième tour et autre :**

Lors du deuxième tour si le jouer n’as pas de carte il peut piocher des cartes. Sinon une peut piocher une carte qui remplacera une de ses cartes déjà présentes.

**Condition pour gagner :**

Quand un joueur montre sa main le joueur qui est le plus proche de 23 sans le dépasser gagne 1 point. Cependant s’il dépasse 23 ou est en dessous de -23 il perd tous ses points.

## Fonctionnalités

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fonctionnalités | Commentaire | Terminé |
| Jeter un dé | / |  |
| Visualiser une carte adverse | / |  |
| Choisir le nombre de joueur | / |  |
| Changer de joueur | / |  |
| Piocher des cartes | Parfois une carte obtient une valeur plus grande que 8. Pour des raison obscure |  |
| Montrer sa main | Montrer sa main signifie la fin d’un tour |  |
| Afficher le vainqueur | Encore quelques petites exeptions |  |
| Ajouter un point au gagnant | / |  |
| Le premier à 5 points gagne le match | / |  |
| Changer la valeur d’une carte aléatoirement | Fait mais pas fonctionel |  |
| Supprimer les points de certains joueurs | Si un jour à + de 23 ou – de 23 |  |