**Analyse de la fin de partie**

**Définition du problème :**

La fin de partie est la dernière partie du programme qui s’exécute elle vient clôturer la partie entre deux joueurs. Elle commence à la fin de la troisième manche.

Ce programme a pour but de comparer le nombre de pépites remportés par les deux joueurs au cours des trois manches pour déterminer le joueur qui remporte la partie.

**Etapes :**

1. Vérifier si le nombre de manche fini vaut trois.
2. Faire la somme des pépites gagnés par le joueur 1.
3. Faire la somme des pépites gagnés par le joueur 2.
4. Comparer la somme des pépites du joueur 1 avec la somme des pépites du joueur 2.
5. Déterminer le nom du vainqueur en fonction de la précédente comparaison.
6. Afficher le score des deux joueurs à l’écran.
7. Afficher le nom du vainqueur à l’écran.
8. Bonus : Enregistrer les résultats de la partie dans la base de données (statistique).
9. Afficher un bouton à l’écran pour jouer une nouvelle partie avec les mêmes paramètres de jeu et de joueur : « revanche ».
10. Afficher un bouton à l’écran pour jouer une nouvelle partie avec de nouveaux paramètres de jeu et de joueur : « nouvelle partie ».
11. Afficher un bouton à l’écran pour quitter le jeu : « quitter le jeu ».
12. Afficher un bouton à l’écran pour retourner à l’écran d’accueil : « retour à l’écran d’accueil ».

**Pseudo-code :**

**SI** (nombre\_manche\_fini=3) **ALORS**

**DEBUT**

J1.score <- J1.nbr\_peptite\_m1+ J1.nbr\_peptite\_m2+ J1.nbr\_peptite\_m3 ;

J2.score <- J2.nbr\_peptite\_m1+ J2.nbr\_peptite\_m2+ J2.nbr\_peptite\_m3 ;

**IF** (J1.score> J2.score) **ALORS**

**DEBUT**

J1.gagner<-true ;

AFFICHER(‘Vainqueur : ’,J1.nom) ;

**FIN**

**SINON** **SI** **IF** (J1.score< J2.score) **ALORS**

**DEBUT**

J2.gagner<-true ;

AFFICHER(‘Vainqueur : ’,J2.nom) ;

**FIN**

**ELSE**

**DEBUT**

J1.gagner<-true ;

J2.gagner<-true ;

AFFICHER(‘Egalité parfaite !’) ;

**FIN**

AFFICHER(‘Nombre de point de ’,J1.nom ‘ : ’,J1.score) ;

AFFICHER(‘Nombre de point de ’,J2.nom ‘ : ’,J2.score) ;

**FIN**