







PARTIE 2 MAQUETTE

Yara El-Hani – Grégory Grévin 28/03/2018 – STRI 2A – Promotion 2019







Table des matières

Présentation générale	
Déroulement d'une partie	





Présentation générale

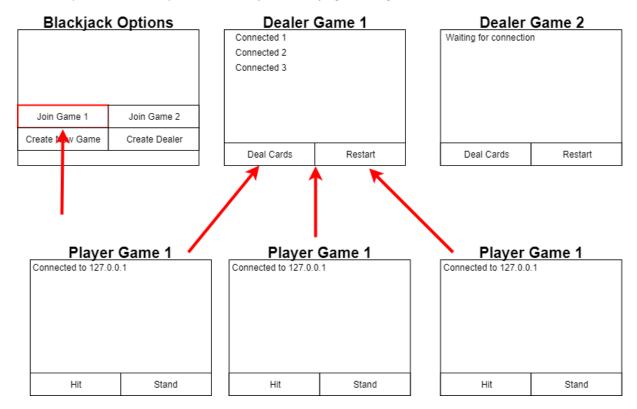
De façon générale, nous avons pensé l'application comme ceci :

Puisque nous avons 2 tables fixes, la possibilité de créer des tables temporaires et la possibilité de recruter des dealers, nous avons imaginé une première interface pouvant gérer tout ceci :

Blackjack Options		_	Dealer Game 1			Dealer Game 2		
			Waiting for connection			Waiting for connection		
Join Game 1	Join Game 2	1						
oom ounc i	John Guine 2	1						
Create New Game	Create Dealer				-		ı	
		1	Deal Cards	Restart		Deal Cards	Restart	

De la sorte, les tables 1 et 2 sont permanentes, c'est pourquoi nous avons le retour du jeu du dealer.

Si l'on joint la game 1, une nouvelle fenêtre correspondant à la fenêtre du joueur va se lancer, dans cet exemple, nous avons pris le cas où 3 joueurs rejoignent la game 1

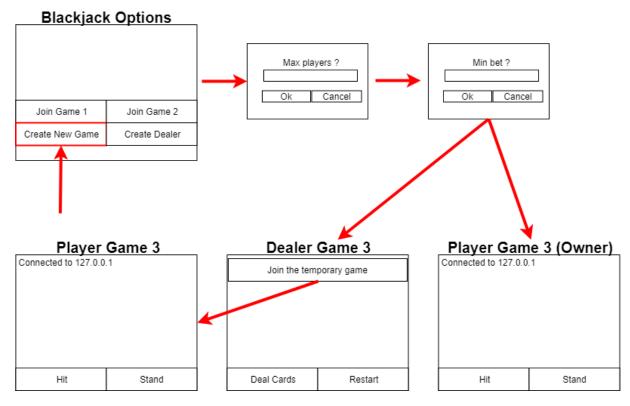






De manière analogue, nous rejoignons la game 2.

Passons ensuite à la création d'une partie :



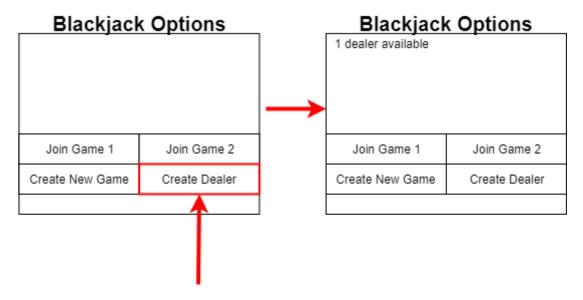
Le joueur qui souhaite créer une table doit renseigner le nombre de joueur maximum, ainsi que la mise minimale pour joindre cette table (qui sera la mise minimale pour pouvoir faire une partie). Une fois ces 2 informations renseignées, le joueur qui a créé la table sera le maître de la table c'est pourquoi nous changerons le nom de son interface qui sera lancée.

Bien évidemment, nous avons imaginé l'ajout d'un bouton pour joindre cette nouvelle table par un nouveau joueur (qui ne dépasse pas le nombre de joueur maximal que nous avons initialement fixé bien évidemment).





Enfin, nous avons imaginé un bouton « create dealer » qui sont des dealers temporaires tout comme les tables, lorsque nous créons une nouvelle partie, un dealer recruté par le casino est retiré afin de faire jouer la partie. D'après l'énoncé, un dealer qui est affecté à une table est licencié lorsque le joueur quitte la table qu'il a précédemment crée.



Déroulement d'une partie

Dans cet exemple, nous avons créé une table temporaire comme vu précédemment, puis 2 joueurs ont rejoint la table.

Les joueurs misent un montant de leur total de tokens (sachant que la mise minimale pour la salle étant fixé à 5)

Puisque la table vient d'être crée, la partie se lance automatiquement au bout d'un certain délai. Les deux joueurs jouent jusqu'à la fin de la partie.

Si le joueur souhaite relancer une partie, il devra ainsi appuyer sur le bouton « Restart ».



Hit



Player Game 3 (Owner)

Connection 1 successful

Your total amount of tokens : 320

Your bet : 20 tokens

You were Dealt:
8 spades
9 spades
Total : 17

Dealer Game 3

Join the temporary game

///////Bank Total : 100000///////

9 hearts
CARDS DEALT

Deal Cards Restart

Player Game 3

Connection 2 successful

Your total amount of tokens : 320

Your bet : 40 tokens

You were Dealt:
2 clubs
10 diamonds

Your Total : 12

Hit Stand

Player Game 3 (Owner)

Stand

Connection 1 successful

Your total amount of tokens : 320

Your bet : 20 tokens

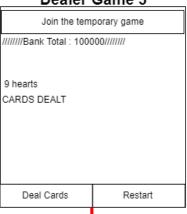
You were Dealt:
8 spades
9 spades

Total : 17

Please Wait

Hit Stand

Dealer Game 3



Player Game 3

Connection 2 successful

Your total amount of tokens : 320

Your bet : 40 tokens

You were Dealt:
2 clubs
10 diamonds

Your Total : 12

King spades

Your Total : 22

Bust !

Hit Stand

Player Game 3 (Owner)

Connection 1 successful

Your total amount of tokens: 320

Your bet: 20 tokens

You were Dealt:
8 spades
9 spades

Total: 17

Please Wait

Dealer has 23

You won!

Your total amount of tokens: 340

Stand

Dealer Game 3

Join the temporary game

////////Bank Total: 100000///////

9 hearts
CARDS DEALT
4 diamonds
Total: 13
Dealer Hits
9 clubs
Total: 23
Dealer Busts!

Deal Cards
Restart

Player Game 3

Connection 2 successful

Your total amount of tokens : 320

Your bet : 40 tokens
You were Dealt:
2 clubs
10 diamonds
Your Total : 12

King spades
Your Total : 22

Bust!

Dealer has 23

You lose!

Your total amount of tokens : 280

Hit Stand