**GEN**

**Rapport Projet :**

**Poker**



**Auteurs** : Balestrieri Hakim & Gomes Christian

**Professeur :** Lachaize Patrick

**Date :** xx.06.2020

Table des matières

[Introduction 3](#_Toc42176820)

[Règles du jeu « Poker Texas Hold’em » 4](#_Toc42176821)

[Organisation 4](#_Toc42176822)

[Début d’une partie 4](#_Toc42176823)

[Combinaison de cartes 6](#_Toc42176824)

[Adaptation des règles 7](#_Toc42176825)

[Gestion de projet 8](#_Toc42176826)

[Sprint 1 8](#_Toc42176827)

[Sprint 2 8](#_Toc42176828)

[Sprint 3 8](#_Toc42176829)

[Sprint 4 8](#_Toc42176830)

# Introduction

Dans le cadre de la deuxième année concernant le cours de GEN, nous devons réaliser un projet qui comporte différents éléments du cours afin de les mettre en pratique. Notre choix s’est porté sur le jeu d’un « Poker » à deux cartes.

Ce choix nous permet de mettre en pratique :

* La programmation réseau & multi-threads
* L’utilisation de GitHub
* La gestion de projet avec IceScrum
* Les tests unitaires ainsi que Travis
* Les différents diagrammes

Le projet a été divisé en 4 sprints avec à chaque fois un entretien avec le « Project Owner » pour la validation des étapes.

Les dates des sprints ont été les suivantes :

* Sprint 1 : Du 1er Avril au 23 Avril 2020
* Sprint 2 : Du 24 Avril au 7 Mai 2020
* Sprint 3 : Du 8 Mai au 21 Mai 2020
* Sprint 4 : Du 22 Mai au 11 Juin 2020

Le choix de notre projet sur ce laps de temps n’est pas l’aisée au niveau de sa complexité, niveau interaction et jouabilité. L’objectif ici, est de s’approcher au maximum de la jouabilité « classique » d’un jeu de Poker afin d’en obtenir une version finale à la fin du projet.

# Règles du jeu « Poker Texas Hold’em »

Pour jouer à un jeu de Poker entre amis ou officiellement, il nous faut le strict minimum qui est :

* Un jeu de 52 cartes
* 2 joueurs minimum
* Des jetons afin de miser (différentes valeurs)

## Organisation

*« Pour commencer, vous devez désigner un donneur, afin de le distinguer des autres, le bouton doit être placé sur la table à côté de ce joueur. Le donneur est en charge de distribuer les cartes. A chaque tour, le donneur change dans le sens des aiguilles d’une montre.*

*Les deux joueurs situés à la gauche du donneur sont appelés petite blinde et grosse blinde. Ces deux joueurs sont obligés de miser une somme définie au départ entre l’ensemble des joueurs, cela avant même de distribuer les cartes.*

*Les joueurs qui sont petite blinde et grosse blinde change en même temps que le donneur, c’est-à-dire à chaque manche.*

*Les sommes misées pour la petite blinde et la grosse blinde augmentent au cours du jeu. Par exemple les joueurs peuvent se mettre d’accord pour augmenter les mises toutes les demi-heures.*

*Exemple : Selon la valeur que vous donnez pour chaque jeton, vous pouvez commencer par 5 et 10 pour la petite et grosse blinde, puis au bout d’une demi-heure, passer à 10 et 20. »*

## Début d’une partie

*« Le donneur distribue à chaque joueur deux cartes, une par une.*

*Le premier tour de mises démarre par le joueur immédiatement à la gauche de la grosse blinde. Ce joueur, en fonction des cartes qu’il a en main, peut :*

* ***Se coucher****. Il jette alors ses cartes et se retire définitivement de la partie.*
* ***Suivre la grosse blinde****, c’est-à-dire qu’il met dans le pot la même somme que celle déposée par la grosse blinde.*
* ***Relancer****. Il mise alors une somme supérieure à celle déposée par la grosse blinde.*

*Une fois que le premier joueur a pris sa décision, c’est au tour du joueur qui se trouve à sa gauche et ainsi de suite. La petite blinde et la grosse blinde peuvent soit s’aligner sur les mises des autres joueurs, soit relancer. Si relance il y a, un deuxième tour de mises s’effectue alors.*

*Lorsque le premier tour de mises est terminé, trois cartes sont retournées au centre de la table par le donneur. Ces cartes sont appelées le Flop.*

*A savoir : le donneur doit « griller » une carte à chaque fois qu’il doit poser des cartes, c’est-à-dire qu’il ne conserve pas la première carte du talon.*

*Le deuxième tour de mises démarre avec le joueur à gauche du donneur. Dans ce nouveau tour chaque joueur à la possibilité de dire :*

* ***Check****, le joueur peut cheker c’est-à-dire qu’il ne mise pas de somme supplémentaire dans le pot. Il peut cheker seulement si les joueurs d’avant n’ont pas misé eux non plus.*
* ***Miser****, il décide de mettre dans le pot la somme qu’il souhaite.*
* ***Relancer****, c’est-à-dire miser une somme plus importante si un joueur a déjà misé.*
* ***Suivre****, si un joueur a déjà misé, vous égalisé cette mise dans le pot.*
* ***Se coucher****. Il jette alors ses cartes et se retire définitivement de la partie.*

*Lorsque le deuxième tour de mises est terminé, une quatrième carte commune est retournée au centre de la table. Cette carte est appelée le Tournant.*

*Le troisième tour de mises peut commencer comme le précédent.*

*Lorsque ce tour est terminé, une cinquième carte commune appelée la Rivière est retournée au centre de la table. Une fois que les joueurs ont fini de miser, ceux qui sont toujours dans la course (c’est-à-dire les joueurs qui ne se sont pas couchés) montrent leurs cartes. C’est le joueur qui a la combinaison de cartes la plus importante qui gagne la manche, il remporte alors l’ensemble du pot.*

*Une seconde manche peut alors débuter.*

Les règles ci-dessous ont été reprises du site : <https://www.regles-de-jeux.com/regle-du-poker/>. Les adaptations pour notre projet seront expliqués au chapitre « Adaptation des règles ».

## Combinaison de cartes

Ci-dessous une image représentant les différentes combinaisons possibles au jeu du poker. Dans notre cas, entre les deux cartes en main d’un joueur et les 5 cartes de la table.



Figure https://kingofpoker.org/wp-content/uploads/2014/10/mains-au-poker.png

# Adaptation des règles

La première approche au cours du projet a été de s’approcher le plus possible des règles de jeux classiques. Au fil du projet et à cause de la complexité ou encore du temps disponible pour toute l’implémentation et la sortie d’une release finale. Il a fallu adapter certaines règles qui génèrent une approche « à notre sauce » mais toujours dans le sens de la même jouabilité.

Les modifications suivantes ont été apportés : (avant-après)

# Gestion de projet

Parler de icestrum et but de chaque sprint…. Montrer exemples de taches etc

## Sprint 1

## Sprint 2

## Sprint 3

## Sprint 4

# Modèle de domaine