

Rapport projet IHM

Sommaire

Introduction	1
Liste des éléments réalisés	1
Maquette	5

Introduction

Le PokerProject est la reprise du code d'un génie en informatique sur un jeu de poker. Ma mission a été de customiser l'interface, afin de rendre un environnement agréable à l'utilisateur qui y passera beaucoup de temps dessus vu que c'est un jeu addictif.

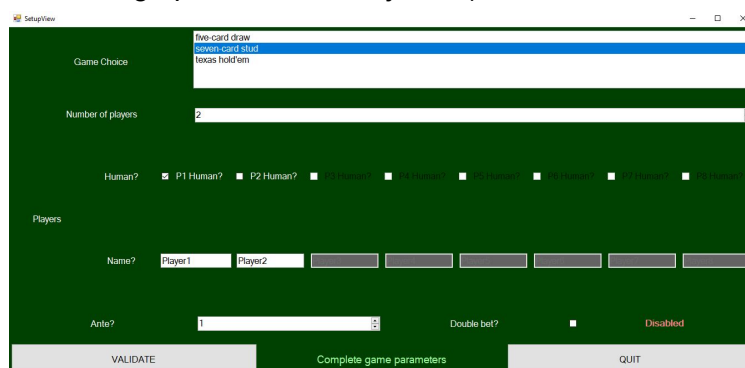
Liste des éléments réalisés

Les éléments réalisés sont ceux-ci :

→ Dans le SetupView :

◆ Affichage esthétique avec :

- le choix du jeu dans une ListBox
- le nombre de joueurs qui se met automatiquement à 2 lorsque l'on choisi un jeu
- le nombre de joueur max qui s'adapte si "texas hold'em" est choisi
- selon le chiffre du numericUpDown, les CheckBox et TextBox qui se débloquent (Bloqués de base pour les joueurs non-sélectionnés)
- noms de joueurs pré-rentre dans les Textbox pour éviter une perte de temps au paramétrage de la partie
- la valeur du numericUpDown qui est à 1 par défaut (minimum)
- et le la CheckBox du pari qui double (Texte et couleur du texte qui change pour informer le joueur)



→ Dans le GameView :

- ◆ clic sur un bouton ou sur le tapis pour “ante” ou “next”(bouton uniquement pour “check” et “status”)



- ◆ dessin du jeu (joueurs et cartes) sur une pictureBox avec un arrière plan de couleur vert foncé afin de faire référence à la couleur d'un tapis de poker

- ◆ les PlayerView qui peuvent dessiné sous 3 formes :
 - rectangle avec les cartes en dessous (inGame)
 - ellipse sans cartes (outDeal)
 - ou pentagone sans cartes (outGame)
 - il y a des infos relatives aux joueurs dans ces PlayerView
 - nous pouvons distinguer un humain et une IA en fonction de la couleur (rouge pour l'humain et gris pour l'IA)



- ◆ les positions des PlayerView sont modifiables, un clic gauche enfoncé sur la PlayerView puis modifier la position de la souris suffit
- ◆ les joueurs humains peuvent “tricher” sur les autres joueurs, en regardant la totalité de leurs cartes ou bien en leur volant de l'argent, à l'aide d'un clic droit sur la PlayerView de la victime, nous avons un ContextMenuStrip qui apparaît, nous avons 2 items, un pour voir les cartes et un autre pour voler, qui va dérouler un autre mini menu afin de sélectionner le montant



- ◆ les cartes sont dessinés en dessous des PlayerView, à l'aide de CardView
- ◆ dans le "five-card draw" il est possible de défausser une carte, en effectuant un clic droit sur la carte désirée du joueur courant, il y aura un nouveau context menu strip qui apparaîtra, afin de défausser la carte, les cartes se mettront à jour au prochain tour



- ◆ le jeu se joue en plein écran par défaut, sans la barre d'état, un bouton "quit", positionné au bas de l'appli afin de la quitter



- ◆ une autre pictureBox placé en haut de l'application, afin de montrer les cartes communes dans le jeu



- ◆ des labels afin de savoir l'état du jeu, tels que :
 - le nom du jeu
 - le tour
 - l'état du jeu
 - la donne
 - et le vainqueur si il y en a

Game not finished !	Pot =	State :	Round :	Game :
	490 \$	MayDrawDown	1	five-card draw

- ◆ dans l'application j'ai choisi de garder la listbox textuelle afin de pouvoir, examiner les problèmes si il y en a certains qui apparaissent

```
Player4 checks.  
Game: five-card draw, Player: Player1, round= MayDrawDown  
Possible actions are: discard next status cards
```

→ Dans le BetView :

- ◆ Tout est conservé sauf la mise en page

The screenshot shows a window titled "ExampleBetView". It contains four buttons arranged vertically: "Check" (light blue), "Bet Amount" (grey, with a text input field showing "140" to its left), "Bet All" (light blue), and "Fold" (grey).

→ Dans le QuestionCustom :

- ◆ Cette fenêtre se lance au démarrage et demande à l'utilisateur si il veut utiliser des règles customs :
 - si l'utilisateur clique sur "Yes", le OpenFileDialog va s'ouvrir afin de choisir le fichier de règles custom
 - si l'utilisateur clique sur "Annuler" sur le OpenFileDialog ou "No", le jeu part sur le SetupView avec les règles de base.
 - sinon elle prend les règles choisies par l'utilisateur

The screenshot shows a window titled "QuestionCustom". It contains a text label "Do you want to use custom rules ?" and two buttons below it: "Yes" (grey) and "No" (light blue).

Maquette

