**Base de données :**

Itinéraire :

* Etapes
  + Nom étape
  + Position géographique
  + Position en bornes (multiples de 32 bornes)
  + Liste des commerces

Commerce :

* Nom commerce
* Position géographique
* Distance de l’étape

Carte :

* Nom carte
* Joueur
* En main / exposée
* Pioche

Joueur :

* Nom joueur
* Position courante
* Distance parcourue en bornes
* Cartes en main
* Cartes exposées
* Dernière carte jouée ou Carte neutre (si défaussée)
* Etat : actif / inactif / vainqueur / perdant

Position :

* Etape
* Position géographique

Joueur ayant joué ?

* True / False

**Règles de gestion :**

Connexion d’un nouveau joueur :

* Attribution d’un ID
* Renvoi ID et Itinéraire
* Si 3ème joueur
  + Activation du 1er joueur

Attente événement serveur (joueur) :

* Si joueur inactif
  + False
* Si joueur actif
  + True

Récupération de données (joueur) :

* Main du joueur
* Cartes exposées / joueur
* Etape courante / joueur
* Position courante / joueur
* Distante parcourue / joueur
* Si existence d’un « dernier joueur ayant joué »
  + Position du « dernier joueur ayant joué »

Sinon

* + Position de départ
* Retour Etat Joueur

Liste de commerces (position)

* Liste des commerces de l’étape à moins de <distance commerce>
* ***Rechercher l’existence d’une carte dans la pioche (liste de commerces)***
* Si liste commerces retenus vide, alors liste des commerces de l’étape à plus de <distance commerce>
* ***Rechercher l’existence d’une carte dans la pioche (liste de commerces)***
* Retourner la liste des commerces

***Rechercher l’existence d’une carte dans la pioche (commerce)***

* Pour chaque commerce
  + Si Hopital & Accident de la route dans la pioche

ou

* + Si Gare & Panne d’essence dans la pioche

ou

* + Si Gendarmerie & Crevaison dans la pioche

ou

* + Si Police & Limitation de vitesse dans la pioche

ou

* + Si Préfecture & Feu rouge dans la pioche

ou

* + Si Carrossier & (Réparations ou As du volant) dans la pioche

ou

* + Si Station essence & (Essence ou Camion citerne) dans la pioche

ou

* + Si Garagiste & (Roue de secours ou Increvable) dans la pioche

ou

* + Si DDE & (Fin limitation vitesse ou Prioritaire) dans la pioche

ou

* + Si Mairie & Feu vert dans la pioche

ou

* + Si Bar & (32 bornes ou 64 bornes ou 96 bornes ou 128 bornes ou 256 bornes) dans la pioche
  + Si True
    - Alors retenir
    - Sinon rejeter

Sélection d’un commerce (commerce, joueur)

* Si Hopital
  + Accident de la route
* Si Gare
  + Panne d’essence
* Si Gendarmerie
  + Crevaison
* Si Police
  + Limitation de vitesse
* Si Préfecture
  + Feu rouge
* Si Carrossier
  + Au hasard Réparations et As du volant
* Si Station essence
  + Au hasard Essence ou Camion citerne
* Si Garagiste
  + Au hasard Roue de secours ou Increvable
* Si DDE
  + Au hasard Fin limitation de vitesse ou Prioritaire
* Si Mairie
  + Feu vert
* Si Bar
  + Au hasard 32 bornes et 64 bornes et 96 bornes et 128 bornes et 256 bornes
* Pour la carte retenue
  + Attribuer la carte au joueur
  + Retourner la carte

Jeu d’une carte (joueur, carte, adversaire, defausse)

* Si ***Jouer une carte (joueur, carte, adversaire, defausse)***
  + ***Liste de commerces (position du joueur suivant)***
  + Retour OK

Sinon

* + Retour NOK

Jouer une carte (joueur, carte, adversaire, defausse)

* Si défausse
  + Carte remise en pioche
  + Retour OK
* Si Accident de la route
  + Si Adversaire possède carte exposée As du volant ou Accident
    - Retour NOK
  + Sinon
    - Si Adversaire possède carte exposée Feu vert
      * Carte Feu vert remise en pioche
    - Carte exposée à Adversaire
    - Retour OK
* Si Panne d’essence
  + Si Adversaire possède carte exposée Camion Citerne ou Panne d’essence
    - Retour NOK
  + Sinon
    - Si Adversaire possède carte exposée Feu vert
      * Carte Feu vert remise en pioche
    - Carte exposée à Adversaire
    - Retour OK
* Si Crevaison
  + Si Adversaire possède carte exposée Increvable ou Crevaison
    - Retour NOK
  + Sinon
    - Si Adversaire possède carte exposée Feu vert
      * Carte Feu vert remise en pioche
    - Carte exposée à Adversaire
    - Retour OK
* Si Limitation de vitesse
  + Si Adversaire possède carte exposée Prioritaire ou Limitation de vitesse
    - Retour NOK
  + Sinon
    - Carte exposée à Adversaire
    - Retour OK
* Si Feu rouge
  + Si Adversaire possède carte exposée Prioritaire ou Feu rouge
    - Retour NOK
  + Sinon
    - Si Joueur possède carte exposée Feu vert
      * Carte Feu vert remise en pioche
    - Carte exposée à Adversaire
    - Retour OK
* Si Réparations
  + Si Joueur ne possède pas carte exposée Accident de la route
    - Retour NOK
  + Sinon
    - Carte Accident de la route remise en pioche
    - Carte Réparations remise en pioche
    - Retour OK
* Si Essence
  + Si Joueur ne possède pas de carte exposée Panne d’essence
    - Retour NOK
  + Sinon
    - Carte Panne d’essence remise en pioche
    - Carte Essence remise en pioche
    - Retour OK
* Si Roue de secours
  + Si Joueur ne possède pas de carte exposée Crevaison
    - Retour NOK
  + Sinon
    - Carte Crevaison remise en pioche
    - Carte Roue de secours remise en pioche
    - Retour OK
* Si Fin de limitation de vitesse
  + Si Joueur ne possède pas de carte exposée Limitation de vitesse
    - Retour NOK
  + Sinon
    - Carte Limitation de vitesse remise en pioche
    - Carte Fin de limitation de vitesse remise en pioche
    - Retour OK
* Si Feu vert
  + Si Joueur possède une carte exposée Feu vert ou Prioritaire ou Accident de la route ou Crevaison ou Panne d’essence
    - Retour NOK
  + Sinon
    - Carte Feu vert exposée pour Joueur
    - Retour OK
* Si As du volant
  + Si Joueur possède une carte exposée Accident
    - Carte Accident remise en pioche
  + Carte As du volant exposée pour Joueur
* Si Camion Citerne
  + Si Joueur possède une carte exposée Panne d’essence
    - Carte Panne d’essence remise en pioche
  + Carte Camion Citerne exposée pour Joueur
* Si Increvable
  + Si Joueur possède une carte exposée Crevaison
    - Carte Crevaison remise en pioche
  + Carte Increvable exposée pour Joueur
* Si Prioritaire
  + Si Joueur possède une carte exposée Limitation de vitesse
    - Carte Limitation de vitesse remise en pioche
  + Si Joueur possède une carte exposée Feu rouge
    - Carte Feu rouge remise en pioche
  + Si Joueur possède une carte exposée Feu vert
    - Carte Feu vert remise en pioche
  + Carte Prioritaire exposée pour Joueur
* Si 32 bornes ou 64 bornes ou 96 bornes ou 128 bornes ou 256 bornes
  + Si Joueur ne possède pas de carte exposée Feu Vert ou Prioritaire
    - Alors NOK
  + Si ***Calcul avancement (Joueur, Bornes Carte borne)***
    - Carte borne remise en pioche
    - Retour OK

Sinon

* + - Retour NOK

Calcul avancement (Joueur, Bornes)

* Si Distance parcourue Joueur + Bornes > 1024
  + Retour False
* Si Carte limitation de vitesse exposée & Borne > 64
  + Retour False
* Sinon
  + Distance parcourue Joueur = Distance parcourue Joueur + Bornes
  + Si Position en bornes Joueur = 1024
    - Classement Joueur = Vainqueur
    - Pour les Autres joueurs
      * Classement Autre joueur = Perdant
  + Position courante
    - Etape = Etape + Bornes / 32
    - Position géographique = Position géographie Etape
  + Retour True