

POKER – EQUIPE M

ANDRES Lucie

BOULTON

Nina

CHATELAIN Clément

NEUVILLE-BURGUIÈRE

Benjamin

25 / 11 / 2022

Fonctionnalités réalisées

Traitement de l'input

Détection de la totalité des combinaisons

Traitement de l'égalité (en partie)

Affichage des résultats

Robustesse

Fonctionnalités non-réalisées

Traitement de l'égalité (en partie)



Parties en confiance

01 - Bon déroulement

Le code s'exécute toujours correctement

02 - Traitement de l'input

On gère la totalité des erreurs de saisie

03 - Meilleure combinaison d'une main

On détecte à coup sur la meilleure combinaison d'une main

Parties moins en confiance

01 - Cas de l'égalité

L'égalité n'est pas toujours justifiée

ACo ACa 4Ca 6Pi **R**Pi

ATr APi 4Ca 6Ca **D**Tr

02 - Output de la Couleur

3Co 5Co 4Co 6Co

RCo **A**Pi **D**Pi 4Pi 6Pi

8Pi

Affiche "*Le main 2 gagne avec la couleur Pique*"
et non "*Le main 2 gagne avec la carte la plus forte : As*"

Parties de bonne qualité

01 - CardFactory

On teste bien toutes les cartes que l'on souhaite avoir.

02 - Search

On vérifie bien que l'on trouve la combinaison correspondante parmi toutes.

Parties de moins bonne qualité

01 - Referee

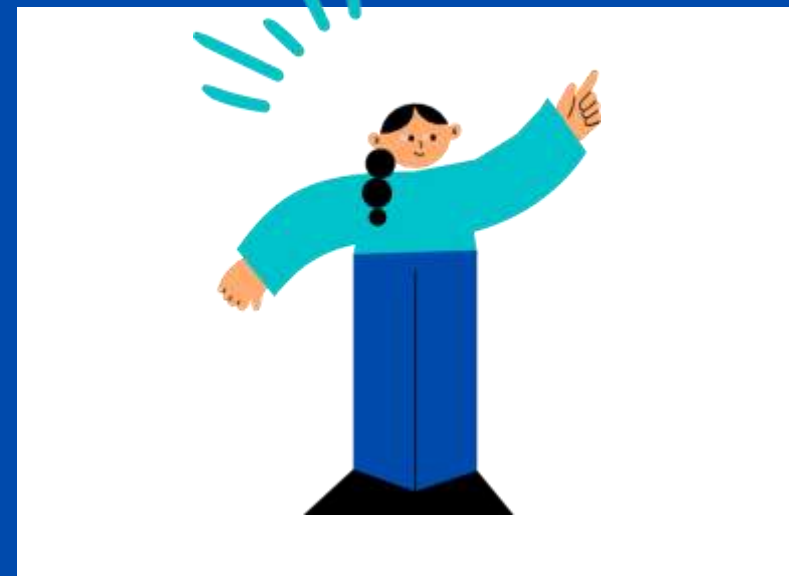
Tous les cas possibles ne sont pas testés.





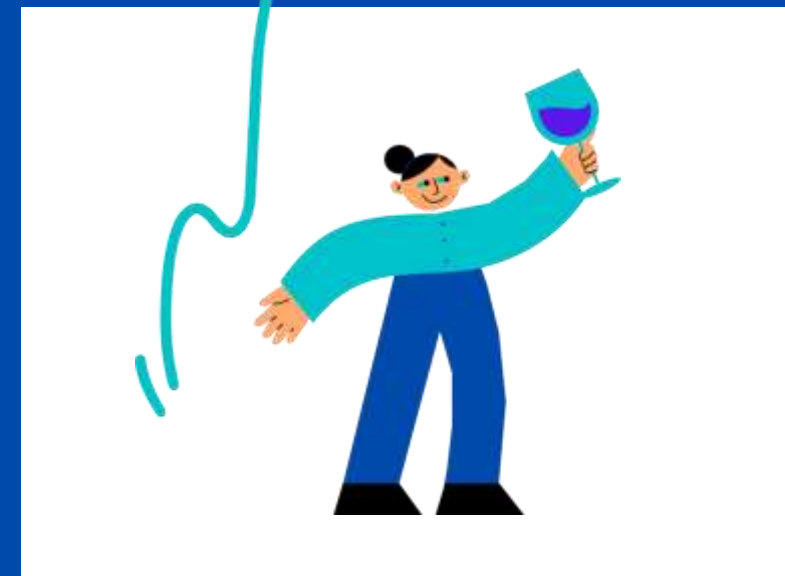
Benjami

- Input clavier
- Carte la plus haute
- Cas de l'égalité
- Paire
- Full
- Suite
- Couleur des cartes
- Quinte flush
- Adaptation Input / Output
- Tests



Lucie

- Notion de "Carte"
- Output
- Carré
- Restructuration du code
- Couleur des cartes
- Couleur
- Adaptation Input / Output
- Unique paquet
- Tests



Nina

- Main à 5 cartes
- Brellan
- Adaptation Output
- Tests



Clement

- Main à 2 cartes et vérification de la taille
- Double paires
- Adaptation Output
- Tests