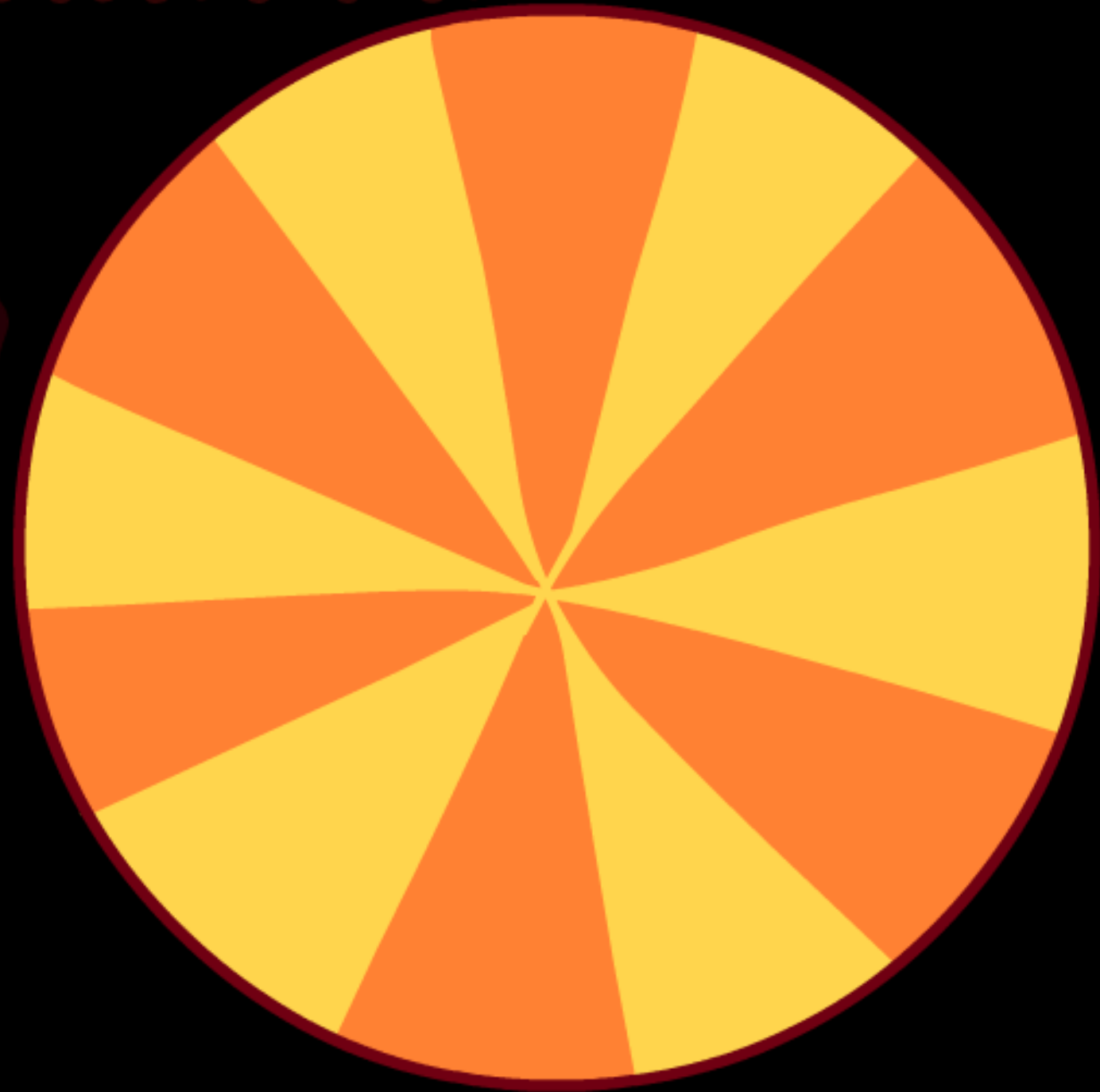


BLACK JACK

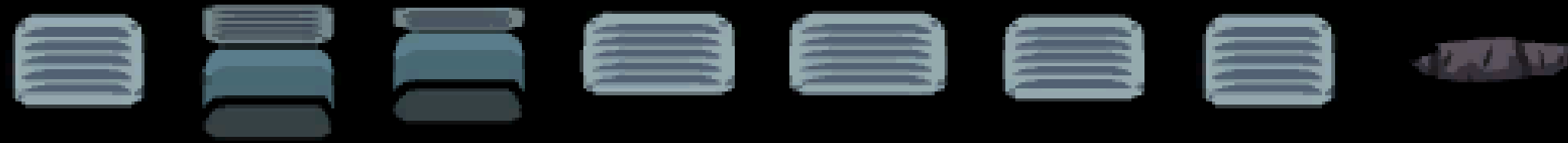




SHHHHHHHH!

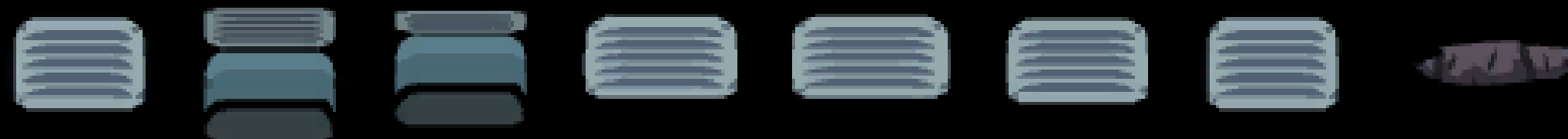


Règles du Jeu
du
Black Jack



Le Black Jack c'est :

- 21 points en 2 cartes (As + Buche (10, V, D, R)).
- As : 11 ou 1 c'est le joueur qui choisit la valeur.
 - Bank : 11 si possible sinon 1.
- Le joueur joue tout seul en premier et quand il s'arrête, la bank joue seul à son tour, car elle ne connaît pas non plus la valeur de la carte caché.



START



Erwan && Théo && Kyla && mafuu

Améliorations Tirées

Paquet | Prénom | Score | BlackJack | As



Paquet

Do While

TryParse

```
//Gestion nPaquet  
do  
    Console.WriteLine("Avec combien de paquet de 52 cartes voulez vous jouer ?");  
while (!Int32.TryParse(Console.ReadLine(), out nPaquet));
```

Paquet

Méthode condensé ~

```
int choixPaquet;  
Console.WriteLine("Avec combien de paquets souhaitez-vous jouer ?");  
choixPaquet = int.Parse(Console.ReadLine());  
  
for (int i = 0; i < (choixPaquet * 4); i++)  
{  
    foreach (string carte in valeurCartes.Keys.ToList())  
    {  
        paquet.Add(carte);  
    }  
}
```

Prénom

Présentation nom avec interactivité IA

```
Console.WriteLine("Peter: cependant, je vous ai jamais vu(e), comment vous appelez vous ?");
Thread.Sleep(500);
Console.Write("Comment vous appelez vous : ");
prenom = Console.ReadLine();

//Si le prénom est le même que l'adversaire alors il fait une remarque dessus ou si aucun prénom, alors il choisi votre prénom
if (prenom.ToLower() == "peter")
{
    Console.WriteLine("\nPeter: Oh, quel Coïncidence, on dirait presque que c'est fait exprès ahah");
    Thread.Sleep(750);
}
else if (prenom == "" || prenom == " ")
{
    Console.WriteLine("\nPeter : Si vous souhaitez pas me donner votre prénom, laissez moi vous appelez Dimansy");
    Thread.Sleep(1250);
    Console.WriteLine("Peter: Ça me rappêlera des Souvenir");
    Thread.Sleep(750);
    prenom = "Dimansy";
}
```


Score

Score des joueurs et IA
avec "?"

```
while (!finPartie)
{
    int scoreH = 0;

    foreach (string carte in joueurH)
    {
        scoreH += valeurCartes[carte];
    }

    if (!stopJoueur)
    {
        Console.WriteLine("Voulez-vous piocher une nouvelle carte ?");
        Console.WriteLine("o - Oui");
        Console.WriteLine("n - Non");
        Console.WriteLine("Choisissez votre réponse parmi les choix proposés ci-dessus.");
        choixJoueur = Console.ReadLine();
        Console.WriteLine("\n");

        if (choixJoueur == "o")
        {
            Console.WriteLine("Humain : Je pioche.");
            joueurH.Add(paquet[0]);
            paquet.Remove(paquet[0]);

            Console.WriteLine("Humain :");
            joueurH.ForEach(X => Console.WriteLine(" " + X));
            Console.WriteLine("\n");
        }
    }
}
```

```
if (score0 <= 15)
{
    Console.WriteLine("Ordinateur : Je pioche.");
    joueur0.Add(paquet[0]);
    paquet.Remove(paquet[0]);

    Console.WriteLine("Ordinateur : ? ");

    for (int i = 1; i < joueur0.Count; i++)
    {
        Console.WriteLine(joueur0[i] + " ");
    }
}
```

```
scoreH = 0;

foreach (string carte in joueurH)
{
    scoreH += valeurCartes[carte];
}

score0 = 0;

foreach (string carte in joueur0)
{
    score0 += valeurCartes[carte];
}

if (stopOrdinateur == true && stopJoueur == true)
{
    finPartie = true;
    Console.WriteLine("Le score du joueur Humain est de {0} et celui du joueur Ordinateur de {1}.", scoreH, score0);
    Console.WriteLine("Vous avez tous les deux arrêté de piocher. GAME OVER ! You have been among-ed by us. @");
}

if (scoreH >= 21 || score0 >= 21)
{
    finPartie = true;
    Console.WriteLine("Le score du joueur Humain est de {0} et celui du joueur Ordinateur de {1}.", scoreH, score0);
    Console.WriteLine("GAME OVER ! You have been among-ed by us. @");
}
}
```

BlackJack

Fonction du Black Jack qui vérifie les cas possibles ~

```
//Fonction pour detecter un BlackJack
public static bool BlackJack(int Score, List<string> Joueur)
{
    //si le joueur possède 2 carte et une as et une figure
    if (Joueur.Count() == 2)
    {
        if (Joueur.Contains("1"))
        {
            if (Joueur.Contains("V")) { return true; }
            else if (Joueur.Contains("D")) { return true; }
            else if (Joueur.Contains("R")) { return true; }
        }
    }

    //si le joueur a un score de 21
    if (Score == 21) return true;

    return false;
}
```

As

Explication du calcul de l'As.

2 Versions

=> Calcul automatique en fonction du score du joueur.

- Explication du code (récupérer les As dans un tableau sans les ajouter au score)
- Explication de l'opérateur ternaire.

=> Choix du joueur sur la valeur de l'As.

Dans tous les cas le choix est définitif.

```
int nbAs = 0;
for (int i = 0; i < gamerDeck.Count; i++)
{
    //Incremente le nombre d'As
    if (dict[gamerDeck[i]] == 1)
    {
        nbAs++;
        continue;
    }
    score += dict[gamerDeck[i]];
}
```

```
if(score +11 <= 21)
    score += 11;
else
    score += 1;
//score++;
```

```
for (int i = 0; i < nbAs; i++)
{
    //Opérateur ternaire pour définir la valeur de l'As
    score += (score + 11 <= 21 ) ? 11 : 1;
}
```

```
playerH.Add(paquet[0]);
playerHValue += dict[paquet[0]];
if (paquet[0] == "1")
{
    played = false;
    while (!played)
    {
        Console.WriteLine("Quel est la valeur de l'As ? 1/11");
        choixJoueur = Console.ReadLine();
        switch (choixJoueur)
        {
            case "1":
                played = true;
                break;
            case "11":
                played = true;
                playerHValue += 10;
                break;
            default:
                break;
        }
    }
}
paquet.Remove(paquet[0]);
```

Problèmes & Astuces

Erwan :

- Do While + TryParse
- Gestion de l'As en temps Réel

Teddy :

- Boucle for pour les valeurs des cartes
- Affichage de la main du joueur et de l'IA

Problèmes & Astuces

Diane :

- Tri de la liste & dico, afficher les Key et Value
- `string.Trim()`;
- `ForEach` sur 1 ligne
- `Score`

Théo :

- Opérateurs ternaires

FIN

