

Président

Mathieu Goudal, Hugo Bosvy, Valère Sarfati, Edwin
Bertin-Cohonner

Université de Caen Normandie

4 Mai 2022

Plan

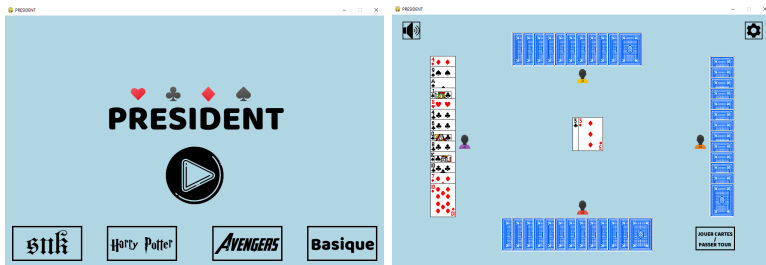
- 1 Introduction
- 2 Gestion des cartes
- 3 Gestion du Jeu
- 4 Conclusion

Projet

Choix du projet



Objectifs du projet



class_carte

class_carte
nom couleurs image_recto
<code>__str__()</code>

class_deck

```
1 def __init__(self, type=config.DECK_52):
2     ...
3     if type==config.DECK_52:
4         for i in range(1,14):
5             for j in Cartes.couleurs:
6                 car = Cartes(i+2, Cartes.nom[i], j)
7                 self.paquet.append(car)
```

class_joueur

class_joueur
id main carte_selectionné

Création de joueurs

```
1 def __init__(self):  
2     ...  
3     id_joueur=[1,2,3,4]  
4     for u in id_joueur:  
5         j = Joueur(u)  
6         for g in range(0,13):  
7             carte = self.pioche.tirer()  
8             j.main.ajouter(carte)  
9     self.liste_joueur.append(j)
```


Fonctions importantes de president.py

president
<code>dessine_main_joueur()</code> <code>display_dessine_defausse()</code> <code>jouer_cartes()</code>

Objectifs réalisés

- ✎ Mode Multijoueurs
- ✎ Différents choix d'interfaces
- ✎ Jeu complet

Objectifs non-réalisés

- ✎ Règle du "ta gueule"
- ✎ Système de relance de partie
- ✎ Système de points / classement