Nom de projet :

***Jeu de Cartes***

Description :

Une implémentation d’un simple programme du jeu de cartes et quelques algorithmes de brassage.

Le paquet initial a été créé selon les paramètres suivant:

Les cartes initialement sont dans leur ordre croissant, soit de 1 à 13 avec Diamonds -> Clubs -> Hearts -> Spades.

En offrant à l'utilisateur un menu avec les options suivantes tant et aussi longtemps que l'utilisateur ne choisit pas la quatrième option pour sauvegarder l’état final et de sortir du programme.

1. Afficher l'état du jeu de carte
2. Effectuer un brassage inter-coupé
3. Effectuer un brassage par paquet
4. Sauvegarder l'état final dans un fichier

L’option 1 : Cette option permet d’afficher l'état du jeu de cartes à la console, à n’importe quel moment du jeu.

L’option 2 : Cette option permet à l’utilisateur de faire un brassage inter-coupé, le programme effectue cette opération en deux étapes, comme suit :

1. Subdivise le jeu de cartes en deux paquet égaux (26 cartes par paquet).
2. Placer les cartes dans l’ordre suivant:

[Paquet1-Carte1, Paquet2-Carte1, Paquet1-Carte2, Paquet2-Carte2, ...]

L’option 3 : Cette option permet à l’utilisateur de faire un brassage par paquet, le programme effectue cette opération en deux étapes, comme suit :

1. Subdivise le jeu de cartes en 13 paquets égaux (paquets de 4)
2. Réorganise les paquets dans l'ordre suivant:

P7, P1, P3, P13, P2, P4, P11, P6, P8, P5, P12, P10, P9

L’option 4 : Cette option permet de sauvegarder**l'état final**du jeu de carte dans le fichier « cards.txt » et quitter.

Utilisation :

L’utilisation de ce programme est facile, Il suffit juste de choisir une option et le programme l’effectue automatiquement pour vous, pour voir si le programme fonctionne parfaitement, vous pouvez faire 8 brassages inter-coupé sur l’état initiale du jeu de carte, à la fin vous allez avoir le même état initial des cartes, après avoir afficher l’état final des cartes.

Auteurs et reconnaissances :

Auteur Monir Rafi

État du projet :

Projet Terminé.