*Lancelot Romain, Bouayoun Ayman, Sage Julien*

**Langage C : Projet Final – Etape 3 :**

Sujet :

**Jeu de cartes type Uno multijoueur :**

* Gestion d'une pile de cartes, d'une main pour chaque joueur
* Possibilité de jeu par équipe contre une machine
* Jouer en réseau contre d'autres joueurs ?
* Machine intelligente ?

**Listing des fonctionnalités :**

1. Créer les assets du jeu :

* 19 cartes par couleurs ;
* 8 cartes « +2 » ;
* 8 cartes « Inversement de sens » ;
* 8 cartes « Passe ton tour » ;
* 4 cartes « Joker » ;
* 4 cartes « +4 ».

1. Système de distribution aléatoire des cartes en fonction du nombre de joueurs.
2. Création d’une défausse pour les cartes utilisées (qui retournent dans un ordre aléatoire dans la pioche, lorsque cette dernière est vide).
3. Mise en place des règles (couleurs sur couleurs, chiffres sur chiffres, cartes spéciales…).
4. Interface graphique : SDL.
5. Stocker les scores (compter le nombre de victoire de chaque joueurs) dans un fichier.
6. Créer un bot qui peut jouer (conditions).
7. Mise en réseau du jeu (possibilité de connecter plusieurs ordis).
8. BONUS : mode spéciaux (cartes +20, les cartes de la machines sont multicolores…).

**Planification dans le temps :**

|  |  |
| --- | --- |
| 5 décembre | Créer les assets |
| 12 décembre | Distribution des cartes |
| 19 décembre | Système de défausse des cartes |
| 26 décembre | Règles générales |
| 2 janvier | SDL (partie 1) |
| 9 janvier | SDL (partie 2 (au cas où)) |
| 16 janvier | Stocker les scores dans un fichier |
| 23 janvier | Création du bot |
| 30 janvier | Mise en réseau du jeu |
| 5 février | Bonus (si on a le temps) |
| 12 février | Finalisation du rendu final |

**Répartition des tâches :**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Romain* | *Ayman* | *Julien* |
| Mise en réseau (p1) | Globalité du projet | SDL (graphisme) |
| Globalité du projet |  | Mise en réseau (p2) |
|  |  | Créer le bot |
|  |  | Globalité du projet |

*On fera tout ensemble, ou au feeling, on s’est juste réparti les étapes qui nous intéressent le plus chacun.*

*On a GitHub en privé, si vous voulez y avoir accès n’hésitez pas à nous donner votre mail.*