Méthode de Conception

BlackJack

—

22003660 - Senechal Felix

21801009 - Camatchy Alexander

22005759 - Roptin Mathis

L3 Informatique
Université Caen Normandie

Nos règles

Dans ce BlackJack nous avons décidé que chaque joueur joue pour lui-même, ainsi il n'y a pas de système de mise. Seulement un compteur de victoires et de défaites selon le résultat de la partie.

Objectifs

1. Visualisation des cartes et paquets de cartes
2. Implémentation d'un jeu de Blackjack

Comment l'exécuter

Pour exécuter le jeu, il suffit d'exécuter l'archive blackjack-0.1.jar.

Classes du projet

I. Cartes

A. Cartes
B. Paquet
C. Paquet Factory

II. Blackjack

A. PlayerIA
B. IA
C. Game

Diagrammes cartes

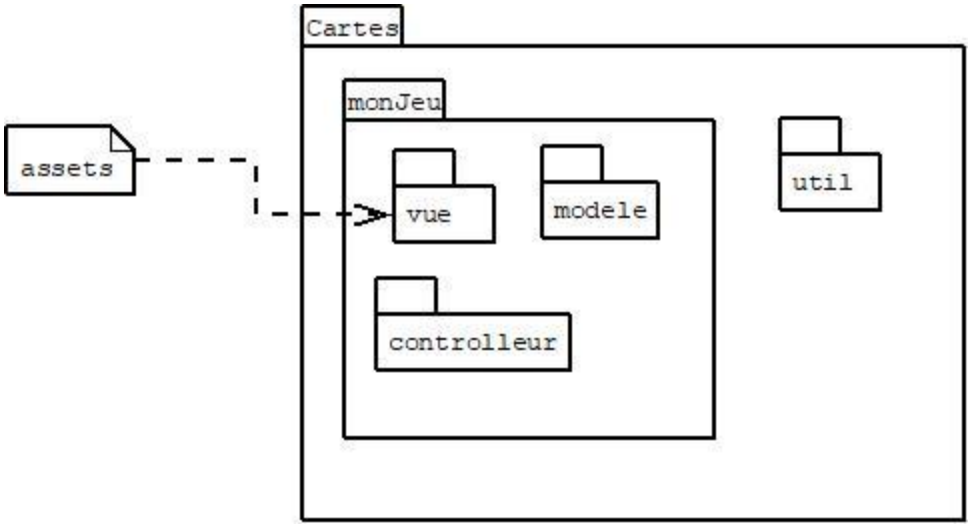

Diagramme du package cartes

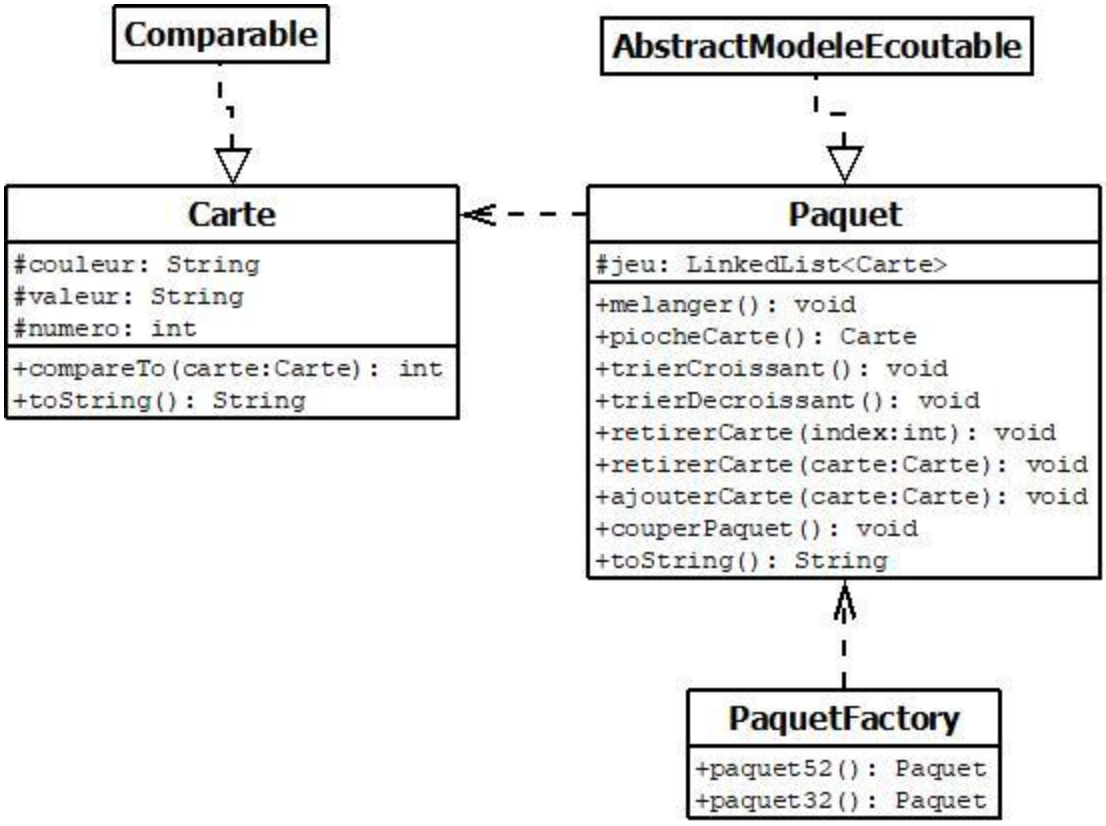

Diagramme du package Modèle du package Cartes

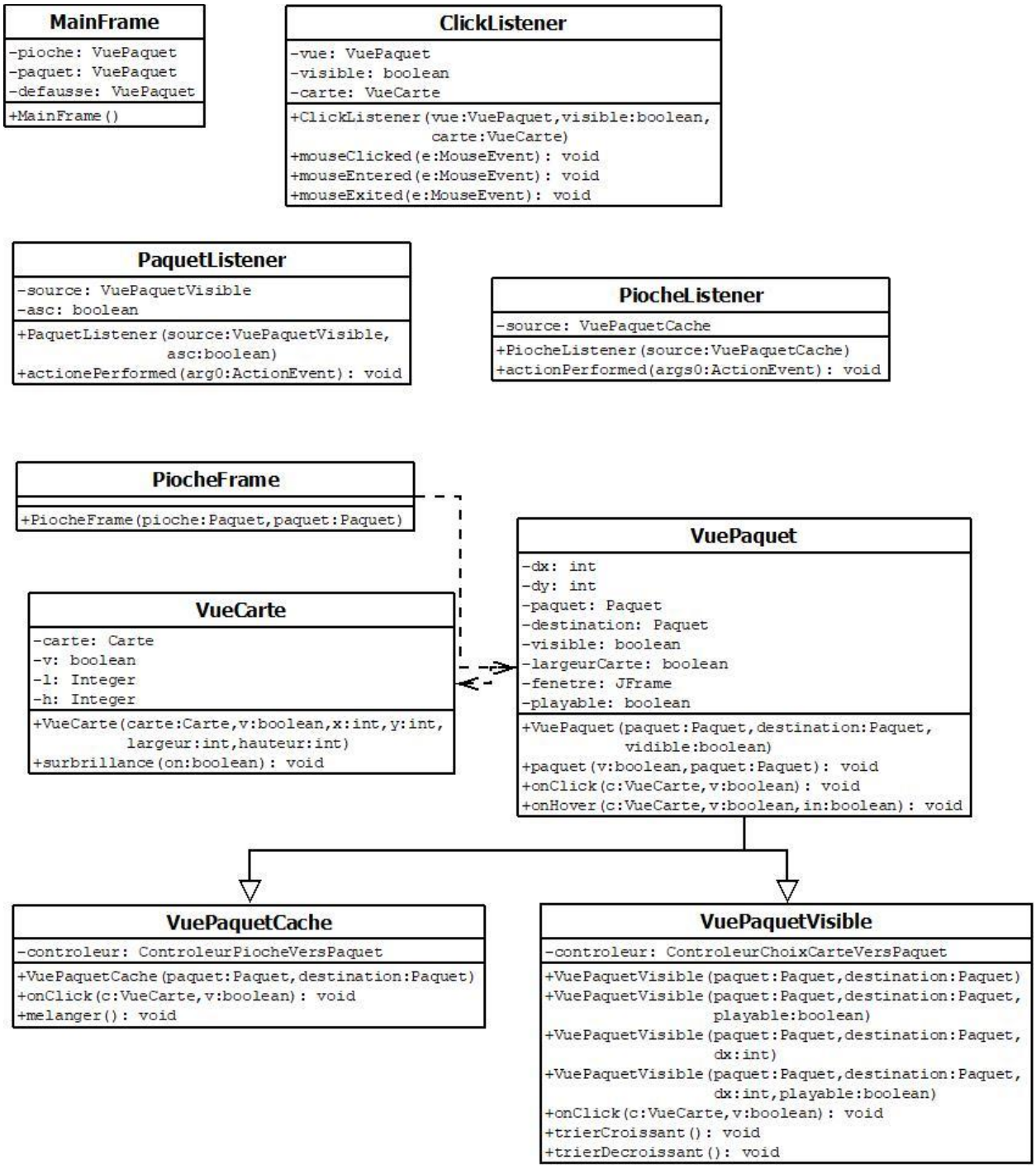

Diagramme du package vue du package cartes

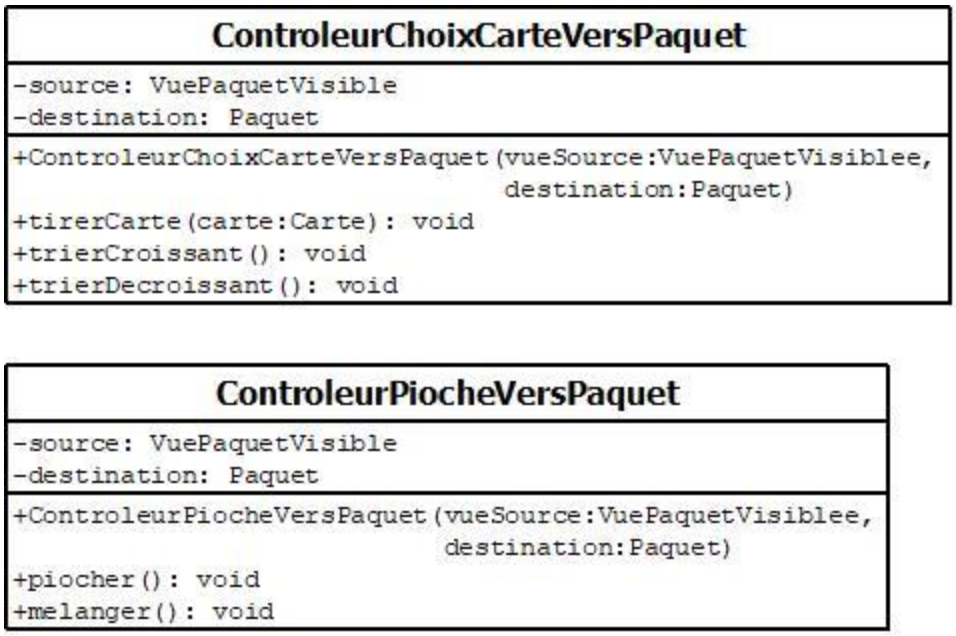

Diagramme du package controleur du package cartes

Diagramme BlackJack

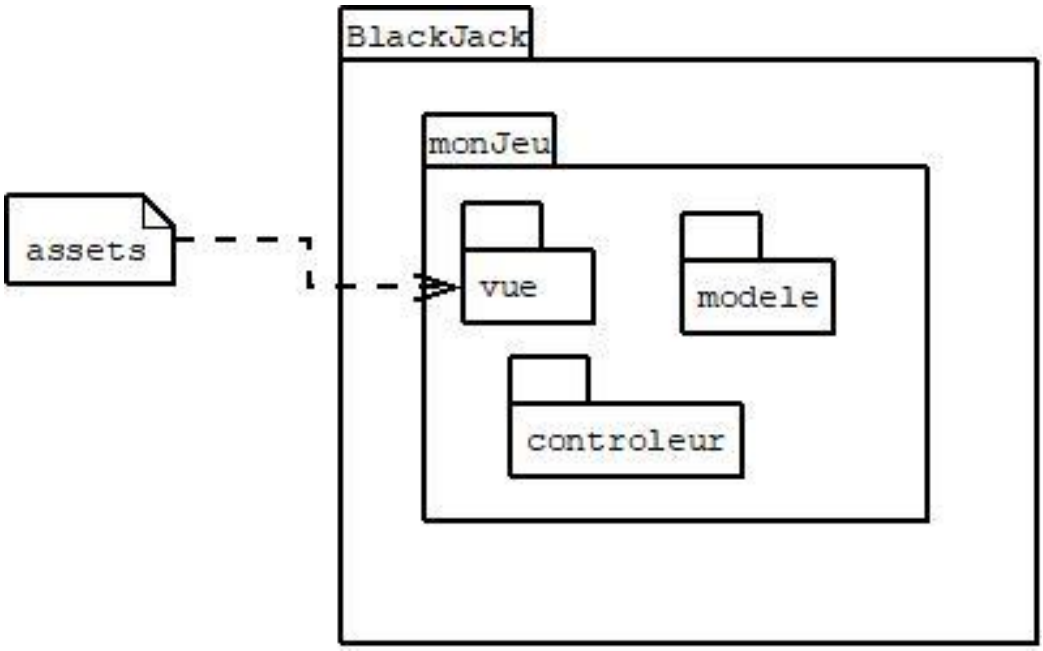

Diagramme du package blackJack

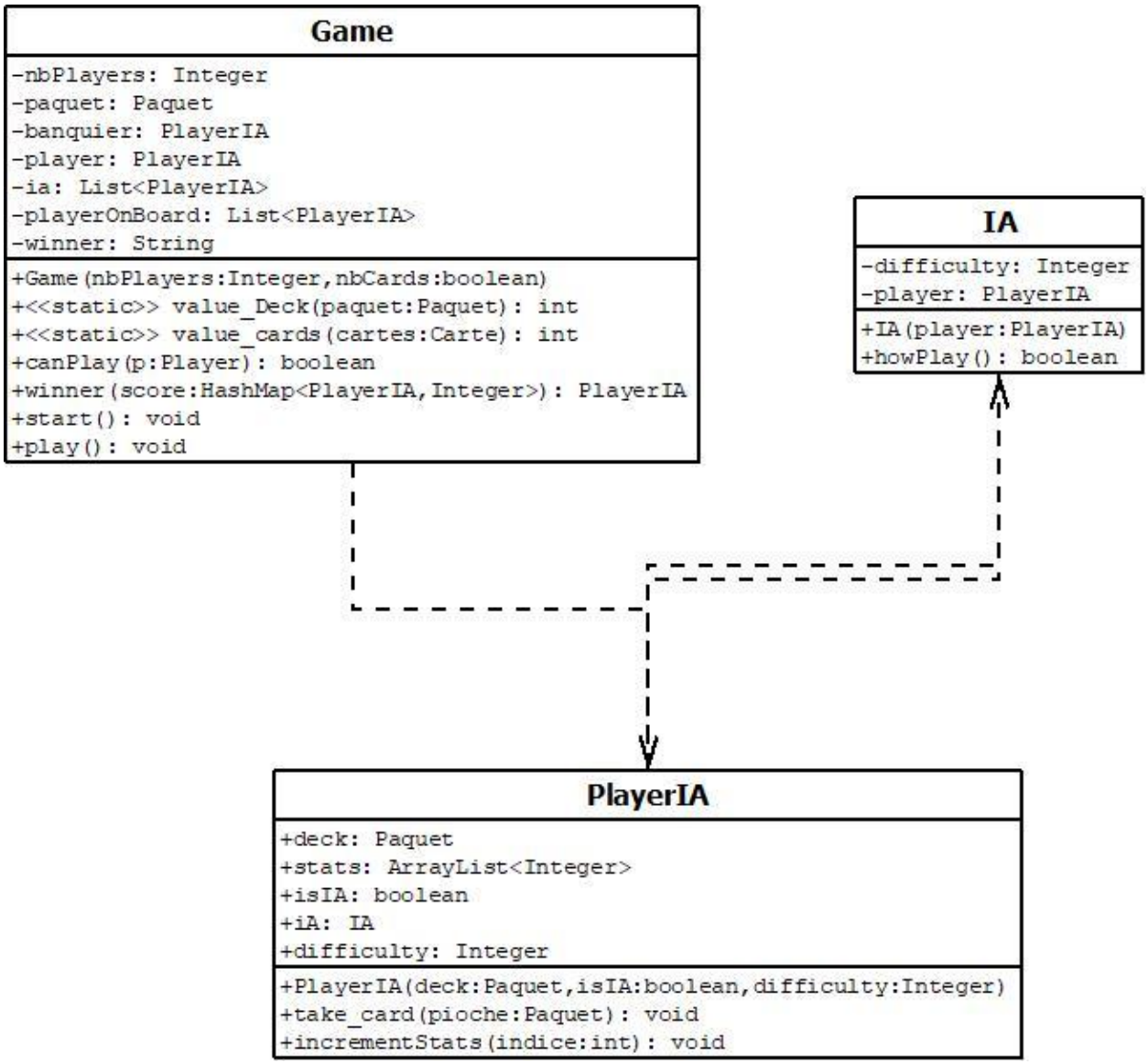

Diagramme du package modele du package blackjack

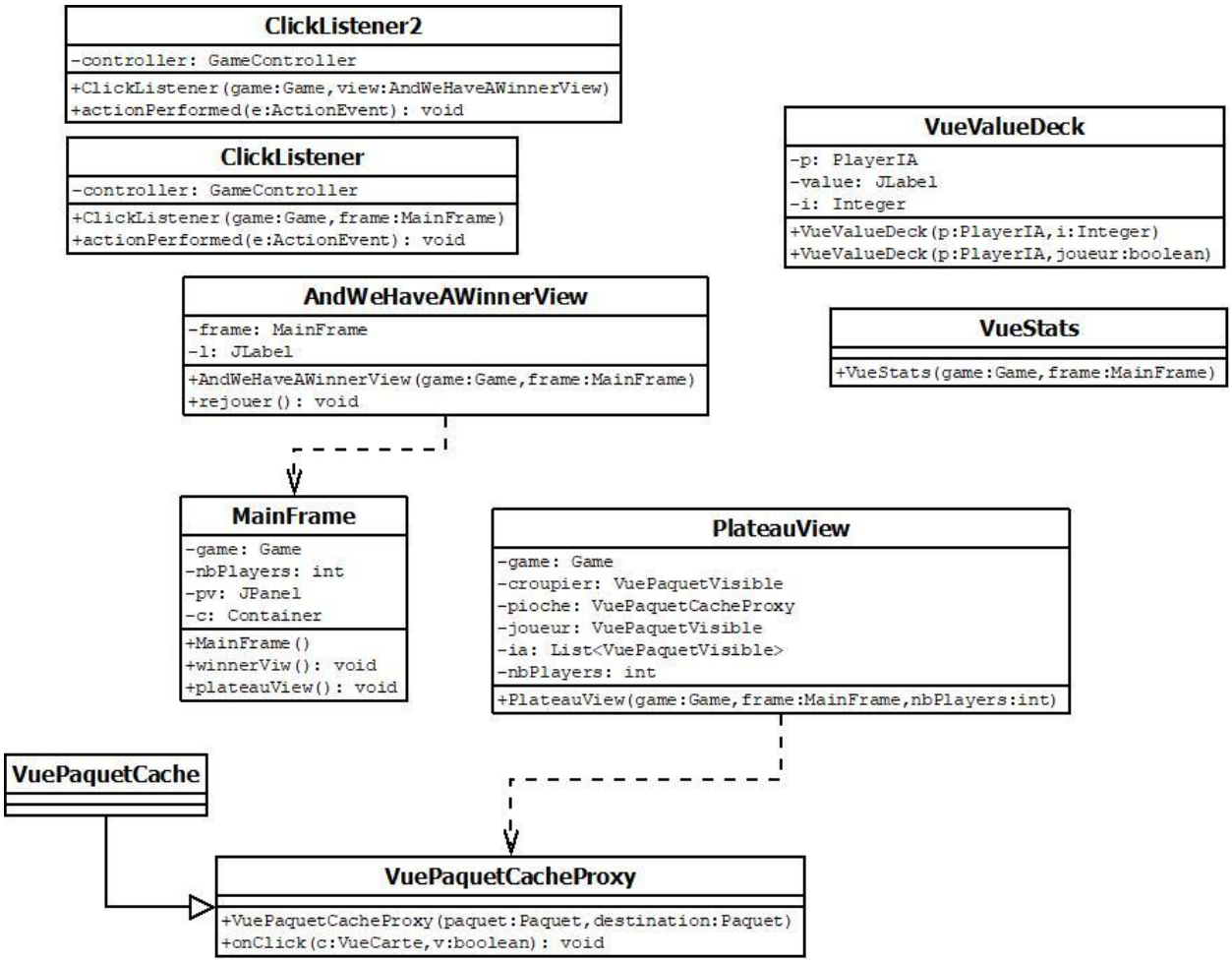

Diagramme du package vue du package blackjack

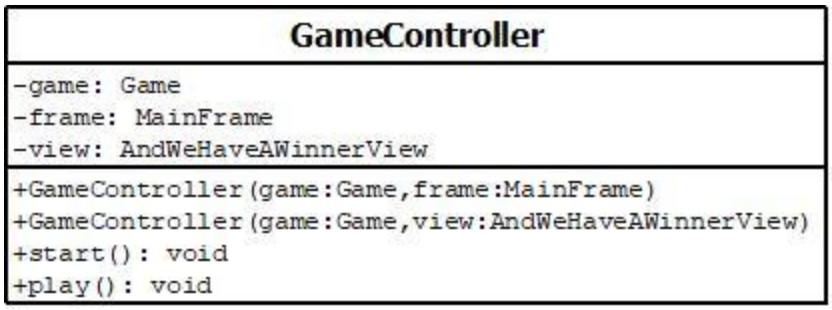

Diagramme du package control du package blackjack

Patterns utilisés

Nous avons utilisé les patterns :

- MVC et Observer pour la vue
- Adapter pour adapter JPanel au cartes de notre jeu
- Proxy pour arrêter de piocher quand la valeur de la main est trop grande