

## Cahier des charges

Ce projet consistait à recréer le jeu du 6 qui prend. Pour cela, nous avons dû coder en C# une interface contenant le plateau de jeu ainsi que les règles et l'affichage des mains de chaque joueur.

## Livrables

- Application fonctionnelle
- Interface moderne et dynamique
- Toutes les règles du jeu implémentées
- Respect du temps de travail

## Le 6 qui prend



## Logiciel/langage utilisés

À travers ce projet, j'ai pu renforcer mes connaissances en C#. J'ai également pu apprendre à utiliser les outils et les composants IHM.

## Compétances acquises