

Game of Thrown

Fonctionnel

L'objectif est de créer un jeu de dé pour 2 joueurs dont les règles sont les suivantes :

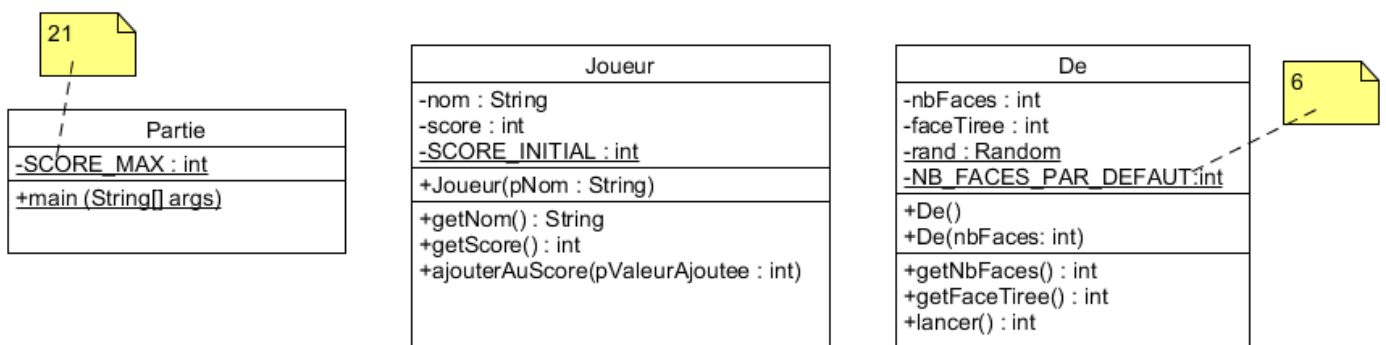
- Les joueurs jouent chacun leur tour.
- A son tour, un joueur peut décider de lancer le dé ou de s'arrêter la partie.
- S'il lance le dé, il ajoute le résultat du lancer à son score (qui est de zéro en début de partie).
Si son score dépasse 21, il a perdu.
- S'il décide d'arrêter, il conserve son score.
Le joueur qui reste continue à jouer tout seul jusqu'à que lui aussi perde ou décide d'arrêter.
- Si les deux joueurs ont décidé d'arrêter, ils comparent leurs scores.
Celui avec le score le plus élevé est le vainqueur.
S'ils ont le même score, ils sont ex-aequo.

Technique

Pour implémenter ce jeu, créez un projet nommé `GameOfThrown` qui contiendra 3 classes :

- Une classe `fr.eni.poo.tp.got.Partie` qui représente une partie de jeu . C'est le point d'entrée du programme (elle contient une méthode `main()`)
- Une classe `fr.eni.poo.tp.got.bo.Joueur` qui représente un joueur avec ses informations (nom et score) et son comportement (ajouter le résultat d'un lancer de dé à son score initial)
- Une classe nommée `fr.eni.poo.tp.got.bo.De`

Les attributs et méthodes nécessaires sont indiqués dans les diagrammes ci-dessous. Néanmoins, vous pouvez ajouter autant d'attributs et de méthodes que vous jugez nécessaires.



IHM

Les choix des joueurs (lancer le dé ou arrêter) leur sont demandés au travers de la console.

Si vous souhaitez vous concentrer sur la création des classes et l'algorithme sans gérer les saisies, utilisez la classe `Partie` qui vous est fournie en ressources.

Exemple d'interactions avec les joueurs (nommés Pôtrick et Kaïza) :

```

Pôtrick, votre score est 0
Voulez-vous continuer ? (O/N)
0
Vous avez fait 4. Votre nouveau score est 4
-----
Kaïza, votre score est 0
Voulez-vous continuer ? (O/N)
0
Vous avez fait 6. Votre nouveau score est 6
-----
Pôtrick, votre score est 4
Voulez-vous continuer ? (O/N)
0
Vous avez fait 4. Votre nouveau score est 8
-----
Kaïza, votre score est 6
Voulez-vous continuer ? (O/N)
0
Vous avez fait 1. Votre nouveau score est 7
-----
Pôtrick, votre score est 8
Voulez-vous continuer ? (O/N)
0
Vous avez fait 4. Votre nouveau score est 12
-----
Kaïza, votre score est 7
Voulez-vous continuer ? (O/N)
0
Vous avez fait 6. Votre nouveau score est 13
-----
Pôtrick, votre score est 12
Voulez-vous continuer ? (O/N)
N
Kaïza, votre score est 13
Voulez-vous continuer ? (O/N)
0
Vous avez fait 5. Votre nouveau score est 18
-----
Kaïza, votre score est 18
Voulez-vous continuer ? (O/N)
N
Kaïza a gagné !

```