

Explication des cartes spéciales

CartePrendreCarteAdverse

Lorsqu'une carte de type `CartePrendreCarteAdverse` est jouée via la méthode `jouerCarte()`, plusieurs actions se déroulent :

- D'abord, elle annonce que le joueur actuel a joué la carte en affichant son nom, le nom de la carte et sa description.
- Ensuite, elle fait afficher la main de l'adversaire pour que le joueur actuel puisse voir toutes les cartes de ce dernier.
- Le joueur actuel sélectionne ensuite une carte à voler en choisissant une carte de la main de l'adversaire (en utilisant une entrée de l'utilisateur).
- La carte volée est affichée pour confirmer son effet.
- Le joueur actuel remplace l'une de ses cartes par celle volée.
- La carte est ensuite retirée de la main de l'adversaire, et ce dernier pioche une nouvelle carte pour compléter sa main.

En résumé, cette carte permet au joueur actuel de voler une carte de l'adversaire, de la remplacer dans sa propre main, et de faire en sorte que l'adversaire perde cette carte tout en en piochant une nouvelle.

CarteFinDuJeu

Lorsqu'une carte de type `CarteFinDuJeu` est jouée via la méthode `jouerCarte()`, elle affiche d'abord un message indiquant que le joueur actuel a joué cette carte. Ensuite, la méthode `terminerPartie()` est appelée pour déterminer le gagnant de la partie en fonction de la popularité des joueurs.

Terminer la partie

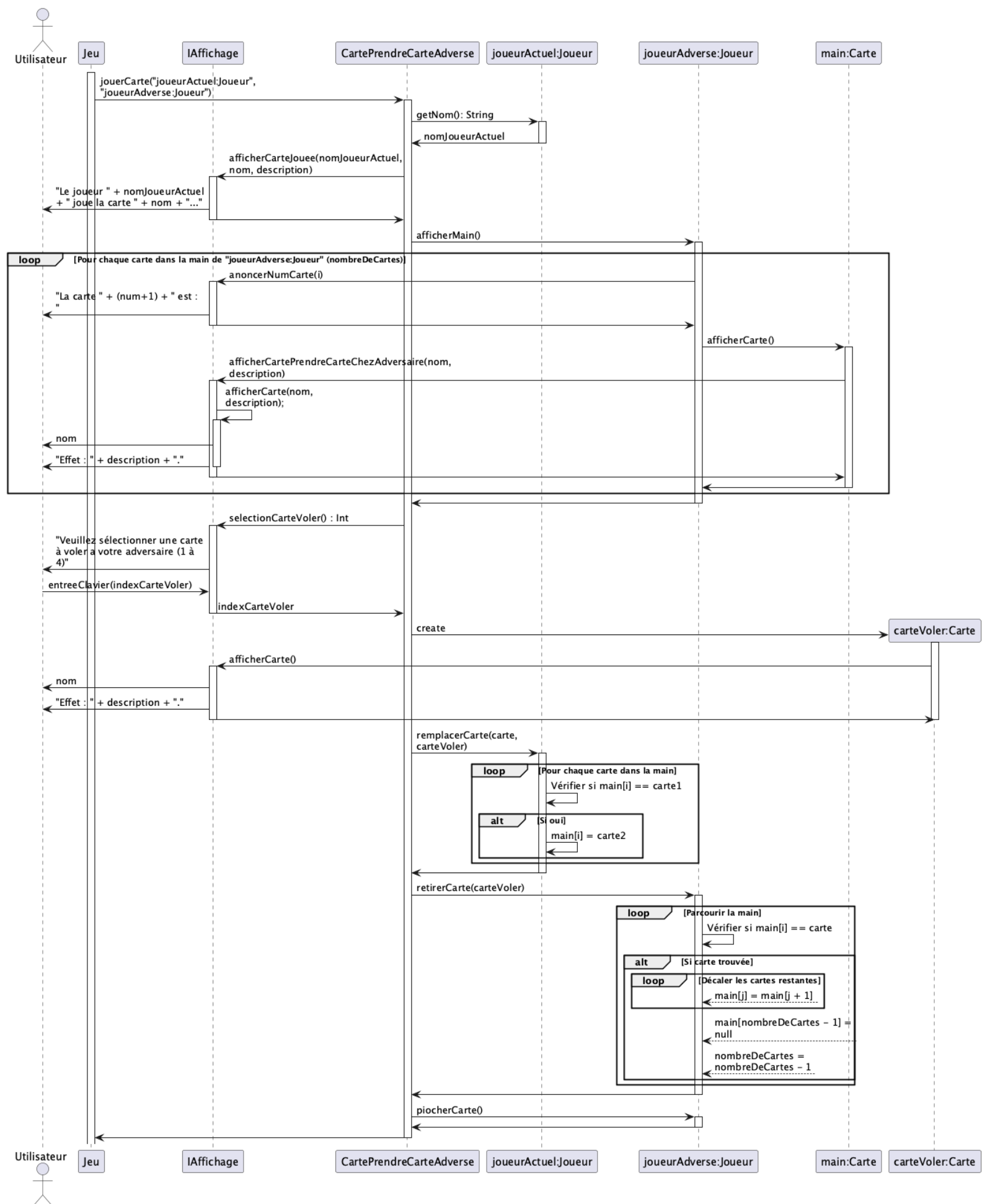
Dans la méthode `terminerPartie()`, le gagnant est déterminé en comparant la popularité des deux joueurs (`joueur1` et `joueur2`) :

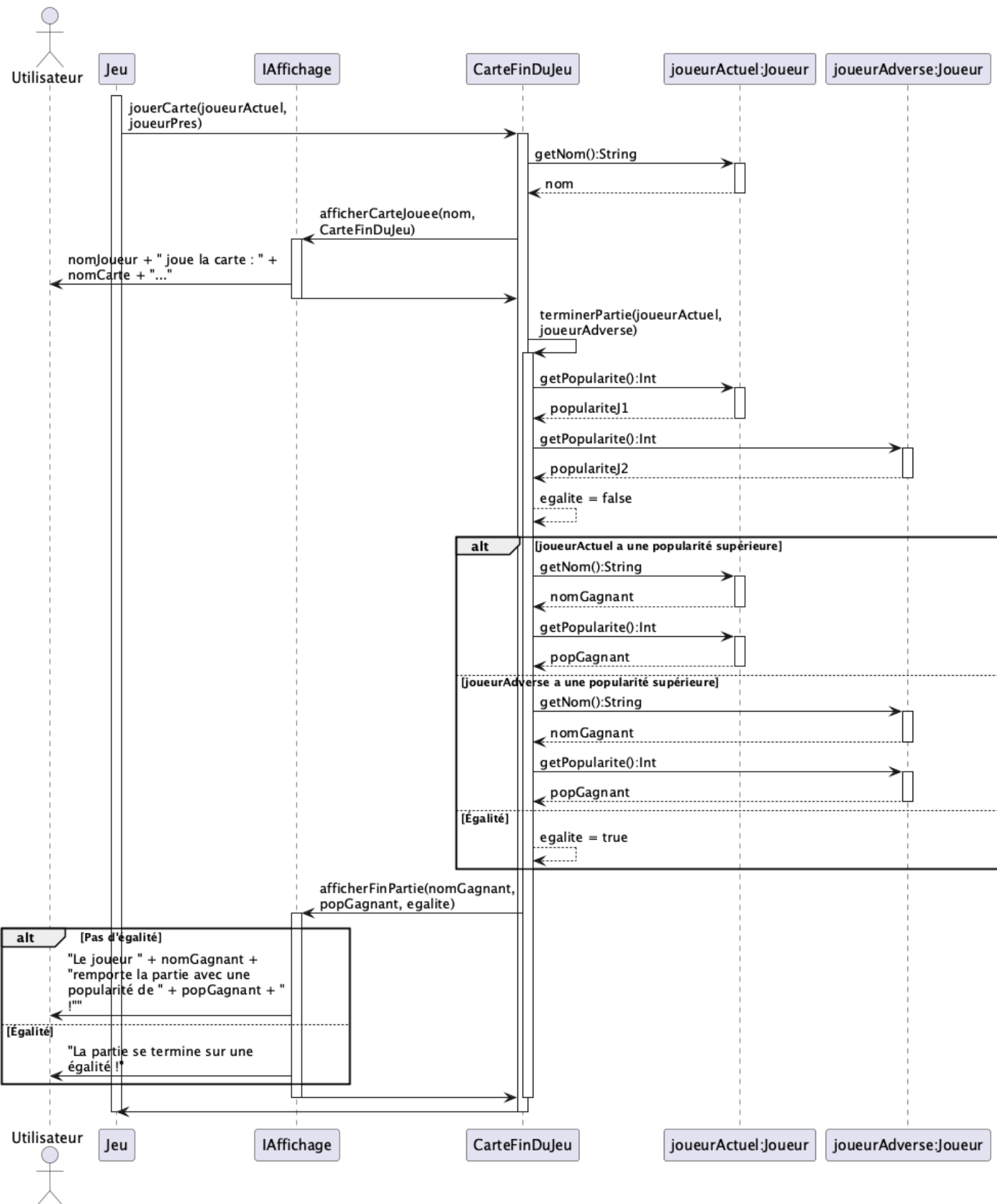
- Si un joueur a une popularité plus élevée, il est désigné gagnant.
- En cas d'égalité, le joueur actuel (probablement celui qui a joué la carte) est considéré comme gagnant, et une variable `egalite` est définie comme `true`.

Enfin, un message de fin de partie est affiché avec le nom et la popularité du gagnant, ainsi que l'indication d'une égalité le cas échéant.

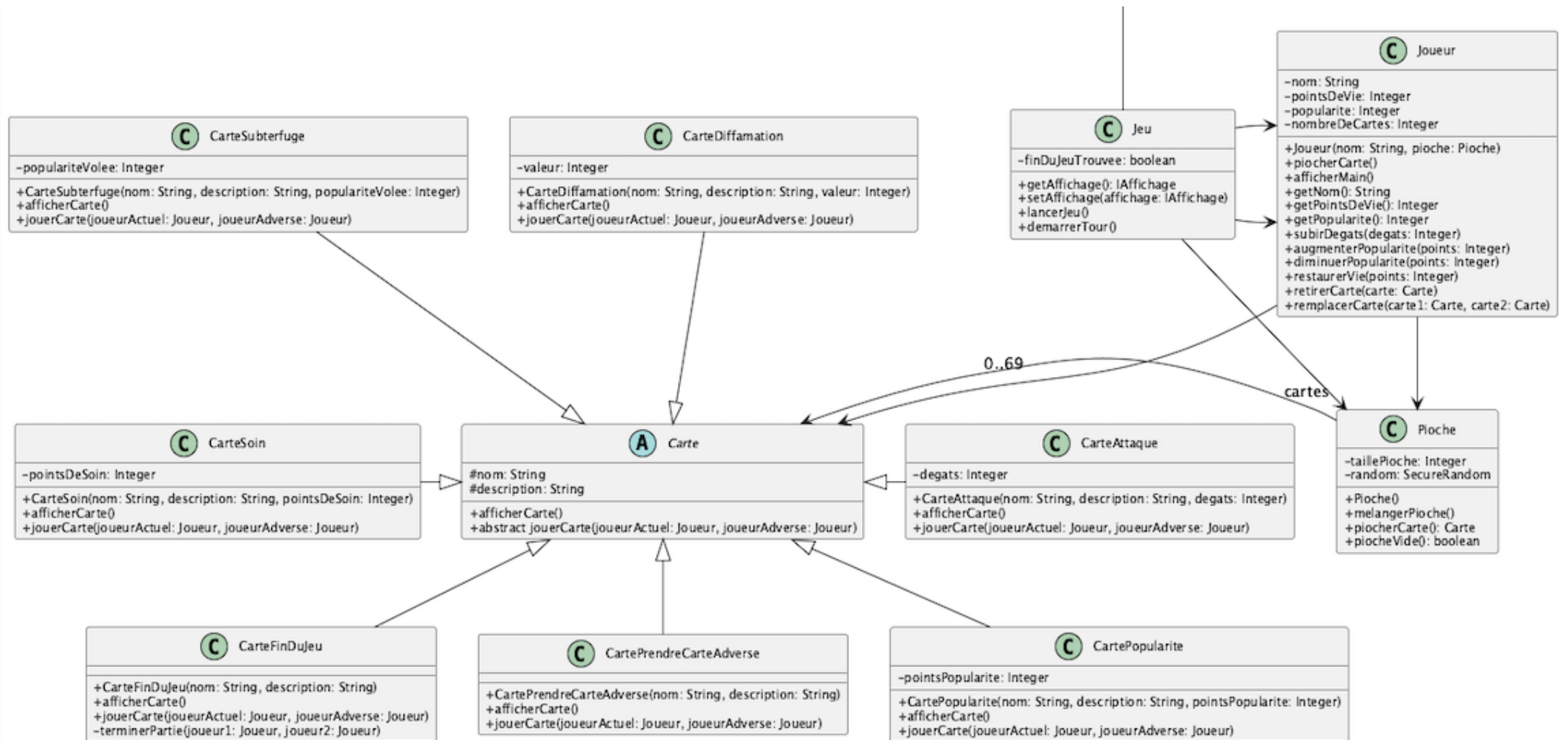
Particularité

Contrairement aux autres cartes qui peuvent être jouées dans le cadre d'une phase normale du jeu, cette carte met immédiatement fin à la partie dès qu'elle est piochée. Il n'y a pas de choix ou d'interaction supplémentaire de la part des joueurs, car l'effet de cette carte prend place instantanément.











Utilisateur

System

lancerJeu()

"Bienvenue sur le jeu des Pirates!"

"Les règles du jeu sont les suivantes : ..."

loop [i < 2]

loop [i < 4]

afficherNomPioche(nom)

nom + " a pioché :"

afficherCarte()

nomCarte

"Effet : " + description + "

demarrerTour()

loop [Si Joueurs > 0 points de vie et popularités < 5 et !finDuJeu]

"Pour rappel, les scores sont les suivant :"

nomJoueurActuel + " : Points de Vie: " + pointsDeVieJoueurActuel + ",
Popularité: " + pointsPopulariteJoueurActuel

nomJoueurPres + " : Points de Vie: " + pointsDeVieJoueurPres + ", Popularité: "
+ pointsPopulariteJoueurPres

"C'est à " + nomJoueurActuel + " de jouer."

afficherMain()

loop [i < 5]

"La carte " + i + " est :"

nomCarte

"Effet : " + description + "

piocherCarte()

nom + " a pioché :"

nomCarte

"Effet : " + description + "

loop [i < 5]

alt [main[i] == Carte CarteFinDuJeu]

jouerCarte(joueurActuel, joueurPres)

"FIN DE LA PARTIE"

alt [!egalite]

"Le joueur " + gagnant + " remporte la partie avec une popularité de " +
popularite + " !"

"La partie se termine sur une égalité !"

nom, pointsDeVie et pointsPopularite pour
chaque joueur sont donner par des get associé

nomCarte et description sont initialisé
par le constructeur de la carte

Le nom du gagnant et ca popularite et donner par la ma méthode
jouerCarte, cette méthode donne aussi en cas d'egalité

