

Projet du groupe 1 en Outils informatiques collaboratifs

William Nizet - Kévin Martins Da Veiga - Felipe Pereira Manfrin - Anri Kennel

Table des matières

1	Cahier des charges	2
2	Spécifications fonctionnelles	2
3	Plan de réalisation	2

1 Cahier des charges

- Le jeu va s'inspirer du Blackjack
- Il y a un croupier, un joueur et une pioche
- Une version où la mise est remplacée par des points
- On commence avec 10 points, -2 si le joueur perd, +2 si le joueur gagne
- Sans interface graphique

2 Spécifications fonctionnelles

- Language de programmation : C
- Avec la possibilité de tirer une carte, rester ou doubler la mise avec un maximum de carte à 8
- On a une main de 4 cartes au début de la partie
- Une pioche générée aléatoirement
- Un croupier qui pioche tant qu'il a moins d'environ 18 points
- Deux niveaux, un croupier qui veut tout le temps arriver à 21 points (le max), et un croupier qui veut jouer moins dangereusement
- Fin de jeu : Soit proche de 21, soit 21 pile, soit plus de 21. S'il dépasse, il perd. Le plus proche de 21 gagne.

3 Plan de réalisation

- Kévin s'occupe du tirage des cartes
- Anri s'occupe du croupier
- William s'occupe des joueurs
- Felipe s'occupe du système de points