

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, une pioche et deux joueurs
- Les points des cartes sont celles des règles du jeu de base du blackjack, à l'exception de l'as qui vaut 1.
- Sans interface graphique
- Tour à tour

2 Spécifications fonctionnelles

- Language de programmation : C
- Avec la possibilité de tirer une carte ou rester
- On a une main de 2 cartes au début de la partie
- Une pioche générée aléatoirement
- Un croupier qui pioche tant qu'il a moins de 16 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 et nombres de points à chaque pioche