2025/11/09 16:30 1/3 TD2 B

# TD2 B

# **Texas Hold'em**

# Objectif du jeu :

L'objectif du Poker est de former la meilleure main possible de 5 cartes, ou de bluffer pour pousser les autres joueurs à se coucher (abandonner). Le joueur avec la meilleure main ou celui qui reste en jeu après que tous les autres se sont couchés remporte le pot (les mises des autres joueurs).

#### Combinaisons de cartes

mains de Poker, du plus fort au plus faible :

- 1. Quinte flush royale (Royal Flush): A, K, Q, J, 10 de la même couleur.
- 2. Quinte flush (Straight Flush) : 5 cartes consécutives de la même couleur.
- 3. Carré (Four of a Kind) : 4 cartes de même valeur.
- 4. Full house (Full): Un brelan et une paire.
- 5. Couleur (Flush) : 5 cartes de la même couleur, mais pas consécutives.
- 6. Suite (Straight) : 5 cartes consécutives de couleurs différentes.
- 7. Brelan (Three of a Kind): 3 cartes de même valeur.
- 8. Double paire (Two Pair) : 2 paires de cartes de même valeur.
- 9. Paire (One Pair) : 2 cartes de même valeur.
- 10. Carte haute (High Card) : Si aucune autre combinaison n'est formée, la carte la plus élevée gagne.

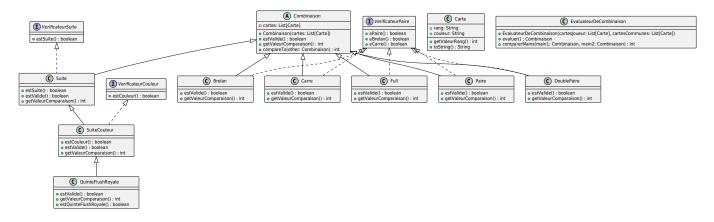
## Résumé des étapes principales

#### Texas Hold'em:

- 1. Mise des blinds.
- 2. Distribution de 2 cartes à chaque joueur.
- 3. Premier tour de mise.
- 4. Distribution des 3 cartes du flop.
- 5. Deuxième tour de mise.
- 6. Distribution de la 4e carte (le turn).
- 7. Troisième tour de mise.
- 8. Distribution de la 5e carte (la river).
- 9. Dernier tour de mise.
- 10. Showdown et révélation des mains.

# **Conception Objet**

# **Explication du diagramme**



## Interfaces (ICouleur, IPaire, IQuinte):

Définissent des méthodes pour vérifier des caractéristiques spécifiques des mains (flush, paires, suites).

#### **Classe Carte:**

Représente une carte de Poker avec des méthodes pour obtenir sa valeur numérique et sa représentation.

#### Classe abstraite Combinaison:

C'est la classe de base pour toutes les combinaisons de mains, définissant les méthodes principales pour valider et comparer les combinaisons.

## Classes dérivées (Paire, DoublePaire, Brelan, Carre, FullHouse):

Ces classes héritent de Combinaison et implémentent les vérifications spécifiques pour chaque type de main.

#### Classe Quinte:

Hérite de Combinaison et implémente l'interface IQuinte pour gérer les suites.

#### Classe QuinteFlush:

Hérite de Quinte et implémente l'Couleur pour ajouter la vérification d'une flush.

### Classe QuinteFlushRoyale:

Hérite de QuinteFlush et ajoute la validation spécifique d'une Quinte Flush Royale.

## Classe EvaluateurDeCombinaison:

Évalue et compare les combinaisons pour déterminer la meilleure main.

2025/11/09 16:30 3/3 TD2 B

From:

http://slamwiki2.kobject.net/ - SlamWiki 2.1

Permanent link:

http://slamwiki2.kobject.net/cnam/utc503/td2-b?rev=1726099966

Last update: 2024/09/12 02:12

