


TP n° 1 de l'UE INF f3


L'objectif de ce TP est de réaliser une interface pour jouer à un petit jeu de dés.

Règles du jeu pour un seul joueur


On dispose de deux dés. A chaque lancer, le joueur totalise les points indiqués sur les dés. Il peut s'arrêter quand il le souhaite et son score est alors le total de tous les points. Cependant, dès que la somme des deux dés vaut 7, la partie est perdue et le total est 0.

Prenons un exemple.

Premier lancer :  le total est 10. Le joueur continue.

Deuxième lancer :  le total est $10+6=16$. Le joueur est prudent et s'arrête. Il a donc **16pts**.

Prenons un autre exemple.

Premier lancer :  le total est 6. Le joueur continue.

Deuxième lancer :  le total est 7 ! Le joueur a perdu. Il a donc **0 pts**.

Règles du jeu pour deux joueurs

Les joueurs jouent alternativement. Les scores intermédiaires (16 ou 0 dans l'exemple précédent) sont cumulés et le premier joueur qui atteint 100 a gagné.

Réalisation

- Concevoir une interface qui permette de jouer au jeu à un seul joueur. Il n'y a pas de cumul des points. Seul le score courant est affiché. La classe Random sera utile pour simuler le lancement des dés.
- Concevoir une interface qui permette de jouer au jeu à deux joueurs. Les scores de chaque joueur sont affichés, ainsi que le score courant.
- Concevoir une interface pour jouer contre l'ordinateur. L'ordinateur ne triche évidemment pas. Vous pouvez essayer d'implémenter une stratégie astucieuse pour essayer de gagner le plus souvent possible.

Si vous voulez ajouter les images des dés, remplacer :

```
JLabel label = new JLabel("Some text");
```

par

```
import java.awt.Dimension;
import java.awt.Toolkit;

import javax.swing.ImageIcon;
import javax.swing.JLabel;

JLabel label = new JLabel();
ImageIcon image = new ImageIcon(Toolkit.getDefaultToolkit().getImage("test.jpg"));
label.setPreferredSize(new Dimension(image.getIconWidth(), image.getIconHeight()));
label.setIcon(image);
```