

Jeu du 421 [it07] - Exercice

Bruno Adam, Karine Zampieri, Stéphane Rivière

Unisciel  algoprogram  Université HAUTE-ALSACE Version 17 mai 2018

Table des matières

1	Énoncé	2
2	Algorithmique, Programmation	3
2.1	Classement des combinaisons	3
2.2	Nombre de jetons et valeur d'une combinaison	6
2.3	Tour d'un joueur	9
2.4	Comparaison des performances	13
2.5	Mise en place du tout	14
3	Références générales	16

Python - Jeu du 421 (Solution)



Mots-Clés Schéma itératif ■

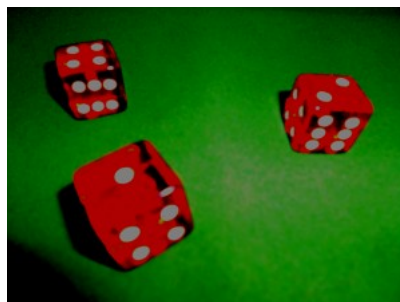
Requis Structures de base, Structures conditionnelles, Algorithmes paramétrés, Structures répétitives, Schéma itératif ■

Difficulté ●●○



Objectif

Cet exercice programme le jeu du 421 entre deux joueurs.

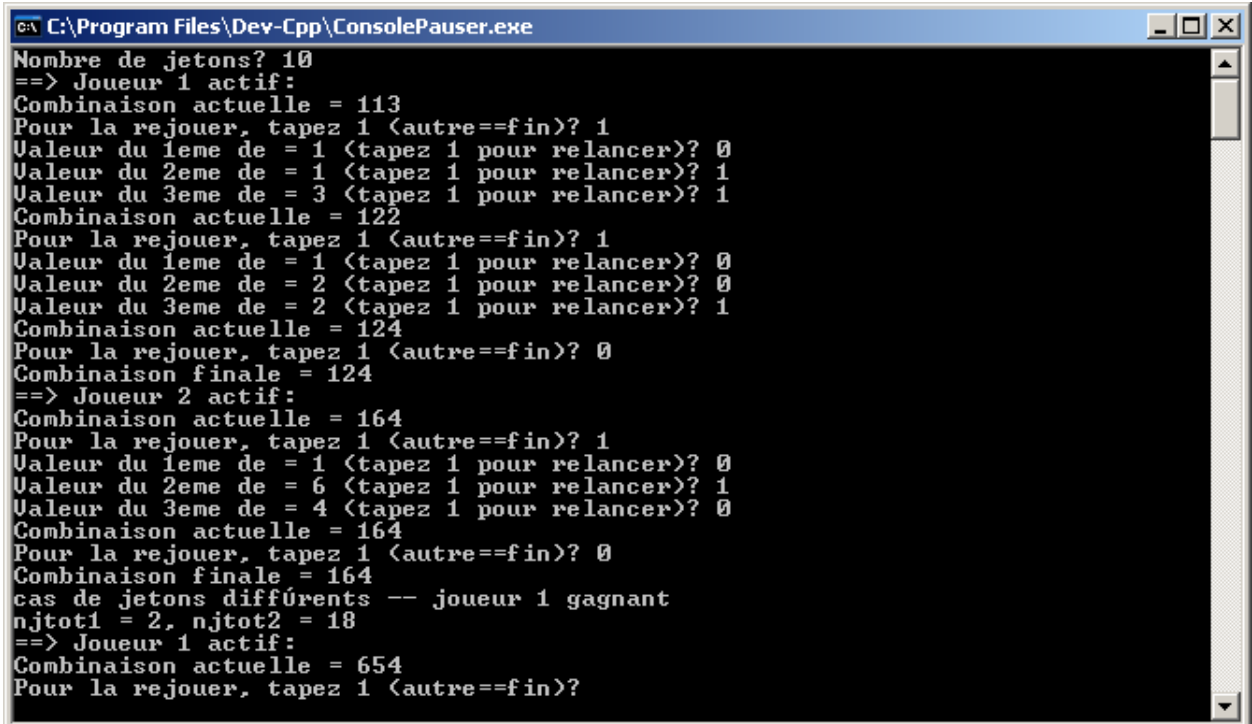


1 Énoncé

Jeu du 421

Il se joue entre deux adversaires qui disposent de 3 dés à 6 faces et du même nombre de jetons chacun. A chaque tour de jeu, l'objectif de chaque joueur consiste à se débarrasser de quelques-uns de ses jetons en faveur de son adversaire en lançant les dés. Le jeu s'arrête dès qu'un des deux joueurs n'a plus de jetons.

Exemple d'exécution



```
C:\Program Files\Dev-Cpp\ConsolePauser.exe
Nombre de jetons? 10
==> Joueur 1 actif:
Combinaison actuelle = 113
Pour la rejouer, tapez 1 <autre==fin>? 1
Valeur du 1eme de = 1 <tapez 1 pour relancer>? 0
Valeur du 2eme de = 1 <tapez 1 pour relancer>? 1
Valeur du 3eme de = 3 <tapez 1 pour relancer>? 1
Combinaison actuelle = 122
Pour la rejouer, tapez 1 <autre==fin>? 1
Valeur du 1eme de = 1 <tapez 1 pour relancer>? 0
Valeur du 2eme de = 2 <tapez 1 pour relancer>? 0
Valeur du 3eme de = 2 <tapez 1 pour relancer>? 1
Combinaison actuelle = 124
Pour la rejouer, tapez 1 <autre==fin>? 0
Combinaison finale = 124
==> Joueur 2 actif:
Combinaison actuelle = 164
Pour la rejouer, tapez 1 <autre==fin>? 1
Valeur du 1eme de = 1 <tapez 1 pour relancer>? 0
Valeur du 2eme de = 6 <tapez 1 pour relancer>? 1
Valeur du 3eme de = 4 <tapez 1 pour relancer>? 0
Combinaison actuelle = 164
Pour la rejouer, tapez 1 <autre==fin>? 0
Combinaison finale = 164
cas de jetons différents -- joueur 1 gagnant
njtot1 = 2, njtot2 = 18
==> Joueur 1 actif:
Combinaison actuelle = 654
Pour la rejouer, tapez 1 <autre==fin>? 
```

Objectif

Programmer une version du jeu.

...(suite page suivante)...

2 Algorithmique, Programmation

2.1 Classement des combinaisons

Afin de **comparer efficacement** le jet des trois dés des deux joueurs, nous allons ordonner les combinaisons par ordre **décroissant**.



Écrivez le **profil** d'une procédure `permuter2i(a,b)` qui échange les contenus de deux entiers `a` et `b`.

Orientation

Les paramètres formels `a` et `b` sont des paramètres mixtes **Donnée/Résultat**. En effet, ils ont des valeurs **avant** l'appel et ils seront **modifiés** lors de l'échange.

Solution Paramètres

Modifiés : Les entiers `a` et `b`



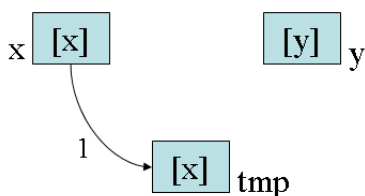
Écrivez le corps de la procédure.

Solution simple

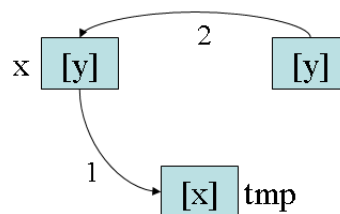
On a :

```
variable x, y, tmp : T
tmp ← x
x ← y
y ← tmp
```

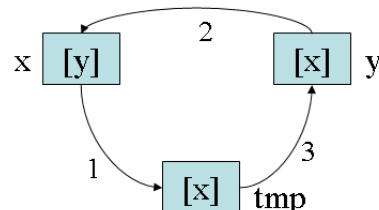
Première affectation : `tmp ← x`



Deuxième affectation : `x ← y`



Troisième affectation : `y ← tmp`



Validez votre procédure avec la solution.

Solution Python

```
def permuter2i(a, b):
    """ Permute les valeurs de deux entiers

    :param a: un entier
    :param b: un entier
    :return: le tuple (b,a)
    """
    return (b, a)
```



Écrivez une procédure `decroitre2i(a,b)` qui classe **deux** entiers `a` et `b` par ordre **décroissant**, c.-à-d. qu'à l'issue de la procédure, `a` doit contenir le plus grand entier et `b` le plus petit de `(a,b)`.

Solution Paramètres

Modifiés : Les entiers `a` et `b`



Validez votre procédure avec la solution.

Solution Python

```
def decroitre2i(a, b):
    """ Ordonne deux entiers par ordre décroissant

    :param a: un entier
    :param b: un entier
    :return: un tuple (a,b) tel que a >= b
    """
    if a < b:
        a, b = permuter2i(a, b)
    return (a, b)
```



Déduisez une procédure `decroitre3i(a,b,c)` qui classe **trois** entiers `a`, `b` et `c` par ordre décroissant, en appelant **trois** fois la procédure `decroitre2i` :

- Classez `a` et `b` en ordre décroissant.
- Puis classez `b` et `c` en ordre décroissant.
- Puis classez `a` et `b` en ordre décroissant.

**Solution simple**

En effet après les deux premiers classements, `c` contiendra le plus petit de `(a,b,c)`, et à l'issue du dernier classement, `a` contiendra le plus grand de `(a,b,c)`. Par conséquent, `b` contiendra le médian de `(a,b,c)`. **Attention**, ici aussi les trois paramètres formels `a`, `b` et `c` sont des paramètres mixtes.



Validez votre procédure avec la solution.

Solution Python

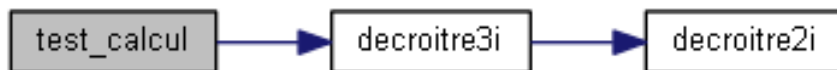
```
def decroitre3i(a, b, c):
    """ Ordonne trois entiers par ordre décroissant

    :param a: un entier
    :param b: un entier
    :param c: un entier
    :return: un tuple (a,b,c) tel que a >= b >= c
    """
    a, b = decroitre2i(a, b)
    b, c = decroitre2i(b, c)
    a, b = decroitre2i(a, b)
    return (a, b, c)
```



Écrivez une procédure `test_calcul` qui saisit trois entiers, les classe par ordre décroissant puis les affiche. Affichez l'invite :

Trois entiers?



Testez. Exemples d'exécution :

Trois entiers? 3 2 6
==> 6 3 2

Trois entiers? 3 2 1
==> 3 2 1



Validez votre procédure avec la solution.

Solution Python @[pgjeu421.py]

```
def test_calcul0():
    """ @test """
    print("Trois entiers? ", sep="", end="")
    n1 = int(input())
    n2 = int(input())
    n3 = int(input())
    n1, n2, n3 = Jeu421.decroitre3i(n1, n2, n3)
    print("==> ", n1, " ", n2, " ", n3, sep="")
```

2.2 Nombre de jetons et valeur d'une combinaison



Attention

Dans tout ce problème, la **combinaison** (a,b,c) du jet de trois dés est classée par **ordre décroissant**, c.-à-d. $a \geq b \geq c$.



Une **tierce** est une combinaison de trois dés qui se suivent.

Écrivez une fonction `tierce(a,b,c)` qui teste et renvoie **Vrai** si une combinaison (a,b,c) est une tierce, **Faux** sinon. Exemple :

```
tierce(3,2,1) ==> Vrai
```

```
tierce(5,3,2) ==> Faux
```

Solution simple

On teste que a vaut $b+1$ et que b vaut $c+1$.



Un **brelan** est une combinaison de trois dés identiques.

Écrivez une fonction `brelan(a,b,c)` qui teste et renvoie **Vrai** si une combinaison (a,b,c) est un brelan, **Faux** sinon.

Solution simple

On teste que a vaut b et que b vaut c .



Un **421** est une combinaison gagnante : un dé avec 4, un autre avec 2 et un avec 1.

Écrivez une fonction `est421(a,b,c)` qui teste et renvoie **Vrai** si une combinaison (a,b,c) est un 421, **Faux** sinon.

Solution simple

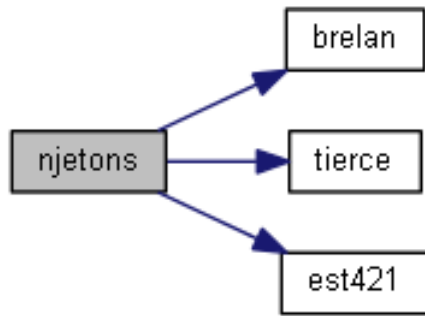
On teste que a vaut 4, que b vaut 2 et que c vaut 1.



Le **nombre de jetons** correspondant à la combinaison obtenue est calculé comme suit :

- A la combinaison gagnante 421 : on associe 8 jetons.
- Pour un brelan : 5 jetons.
- Pour une tierce : 2 jetons.
- Pour toutes les autres combinaisons dites mineures : 1 jeton.

Écrivez une fonction `njetons(a,b,c)` qui calcule et renvoie le nombre de jetons d'une combinaison (a,b,c) .



Solution simple

On utilise une structure `Si`.



La **valeur d'une combinaison** est définie par :

$$s = 100a + 10b + c \text{ avec } a \geq b \geq c$$

Écrivez une fonction `evalcmb(a,b,c)` qui calcule et renvoie la valeur d'une combinaison `(a,b,c)`. Exemple :

```
evalcmb(6,5,1) ==> 100*6+10*5+1 = 651
```



Validez vos fonctions avec la solution.

Solution Python @[Jeu421.py]

```
def tierce(a, b, c):
    """ Prédicat de tierce

    :param a: un entier
    :param b: un entier
    :param c: un entier tel que a >= b >= c
    :return: Vrai si (a,b,c) est une tierce, Faux sinon
    """
    return ((a == b + 1) and (b == c + 1))
```

```
def brelan(a, b, c):
    """ Prédicat de brelan

    :param a: un entier
    :param b: un entier
    :param c: un entier tel que a >= b >= c
    :return: Vrai si (a,b,c) est un brelan, Faux sinon
    """
    return (a == b and b == c)
```

```
def est421(a, b, c):
    """ Prédicat de 421

    :param a: un entier
    :param b: un entier
```

```

:param c: un entier tel que a >= b >= c
:return: Vrai si (a,b,c) est un 421, Faux sinon
"""
return (a == 4 and b == 2 and c == 1)

```

```

def njetons(a, b, c):
    """ Nombre de jetons d'une combinaison

    :param a: un entier
    :param b: un entier
    :param c: un entier tel que a >= b >= c
    :return: Nombre de jetons de (a,b,c)
    """
    if brelan(a, b, c):
        return 5
    elif tierce(a, b, c):
        return 2
    elif est421(a, b, c):
        return 8
    else:
        return 1

```

```

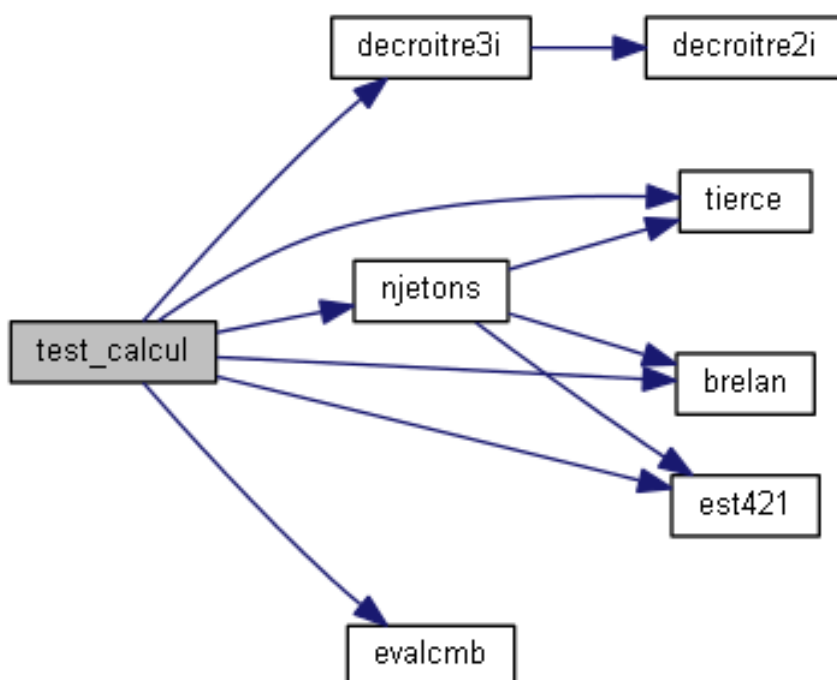
def evalcmb(a, b, c):
    """ Valeur d'une combinaison

    :param a: un entier
    :param b: un entier
    :param c: un entier
    :return: Valeur de (a,b,c)
    """
    return (100 * a + 10 * b + c)

```



Complétez votre procédure `test_calcul` de sorte à tester toutes les fonctions de ce problème.





Testez. Exemple d'exécution :

```
Trois entiers? 4 5 3
==> 5 4 3
tierce = 1
brelan = 0
est421 = 0
njetons = 2
evalcmb = 543
```



Validez votre procédure avec la solution.

Solution Python

@[pgjeu421.py]

```
def test_calcul():
    """ @test """
    print("Trois entiers? ", sep="", end="")
    n1 = int(input())
    n2 = int(input())
    n3 = int(input())
    n1, n2, n3 = Jeu421.decroitre3i(n1, n2, n3)
    print("==> ", n1, " ", n2, " ", n3, sep="")

    d1, d2, d3 = n1, n2, n3
    print("tierce = ", Jeu421.tierce(d1, d2, d3), sep="")
    print("brelan = ", Jeu421.brelan(d1, d2, d3), sep="")
    print("est421 = ", Jeu421.est421(d1, d2, d3), sep="")
    print("njetons = ", Jeu421.njetons(d1, d2, d3), sep="")
    print("evalcmb = ", Jeu421.evalcmb(d1, d2, d3), sep="")
```

2.3 Tour d'un joueur

Chaque tour d'un joueur se déroule en **un, deux ou trois lancers** de dé(s).

Au cours du premier lancer, le joueur jette les trois dés. Si le résultat lui convient, il peut décider de la garder ; sinon il peut décider de rejeter 1, 2 ou les 3 dés, en un ou deux coups supplémentaires (on ne peut pas lancer les dés plus de trois fois).

Une fois que le nombre autorisé de lancers de dés a été effectué ou que le joueur ait décidé de garder la combinaison, on calcule le nombre de jetons et la valeur de la combinaison.

Voici un exemple :

```

D:\Z_XALGOPROG\algoprog2\s15iteratif\00slexec-cpp\pg-jeu421A1c.exe
Combinaison actuelle = 665
Pour la rejouer, tapez 1 (autre==fin)? 1
Valeur du 1eme de = 6 (tapez 1 pour relancer)? 0
Valeur du 2eme de = 6 (tapez 1 pour relancer)? 0
Valeur du 3eme de = 5 (tapez 1 pour relancer)? 1
Combinaison actuelle = 665
Pour la rejouer, tapez 1 (autre==fin)? 1
Valeur du 1eme de = 6 (tapez 1 pour relancer)? 0
Valeur du 2eme de = 6 (tapez 1 pour relancer)? 0
Valeur du 3eme de = 5 (tapez 1 pour relancer)? 1
Combinaison actuelle = 666
Pour la rejouer, tapez 1 (autre==fin)? 0
Combinaison finale = 666
njetons = 5, evalcmb = 666
Appuyez sur une touche pour continuer...

```



Écrivez une fonction `jetDe` qui renvoie la valeur d'un lancer de dé, c.-à-d. un entier pseudo-aléatoire dans `[1..6]`.

Outil Python

Le package `random` définit la fonction `randint(a,b)` qui renvoie un entier pseudo-aléatoire compris dans l'intervalle `[a..b]`.



Écrivez une procédure `relancer(de,n)` qui affiche la valeur du dé `de` (entier) numéro `n`, puis demande et relance si c'est le cas. Affichez (où `[x]` désigne le contenu de `x`) :

Valeur du `[n]`eme de = `[de]` (tapez 1 pour relancer)?



Aide simple

Affichez le message puis saisissez la réponse de l'utilisateur dans un entier. Si la valeur de celui-ci vaut 1, alors relancez et **actualisez** la valeur du dé `de`.

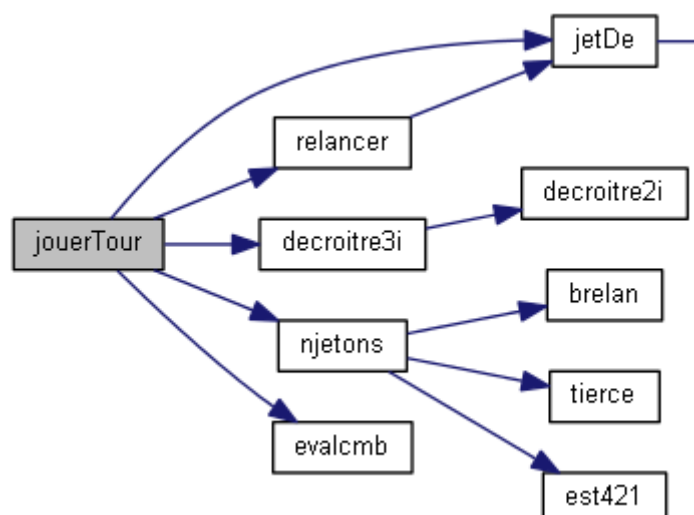
Solution Paramètres

Entrants : Un entier `n`

Modifiés : Un entier `de`



Écrivez une procédure `jouerTour(nj,s)` qui effectue un tour de jeu d'un joueur. La procédure doit **restituer** le nombre de jetons du joueur actif dans `nj` (entier) **ainsi que** la valeur de sa combinaison dans `s` (entier).



Aide simple

Les paramètres formels `nj` et `s` sont donc des paramètres **Résultat**.

Aide méthodologique

Le principe de cette procédure est le suivant :

- Lancez les trois dés `d1`, `d2`, `d3`.
- Affichez la combinaison obtenue.
- Initialisez le nombre de lancers : `nlancers <-- 1`.
- Demandez au joueur s'il veut garder ou relancer la combinaison obtenue.
- **TantQue** le joueur veut relancer Et `nlancers <= 3` Faire
 - `relancer(d1,1)` et de même `d2` puis `d3`.
 - Incrémentez le nombre de lancers `nlancers`.
 - Affichez la nouvelle combinaison.
 - Demandez au joueur s'il veut garder ou relancer la combinaison obtenue.
- Classez `d1`, `d2`, `d3` par ordre décroissant.
- Calculez le nombre de jetons `nj` (appel de la fonction `njetons(...)`).
- Calculez la valeur `s` (appel de la fonction `evalcmb(...)`).

Solution Paramètres

Sortants : Les entiers `nj` et `s`



Validez votre fonction et vos procédures avec la solution.

Solution Python @[Jeu421.py]

```

def jetDe():
    """ Simule le lancer d'un jet de dé

    :return: Valeur d'un dé à six faces
    """
    return rnd.randint(1, 6)

def relancer(de, n):
    """ Affiche la valeur du dé puis demande et relance si c'est le cas

    :param de: valeur du dé
    :param n: numéro du dé
    :return: valeur du dé
    """
    print("Valeur du ", n, "eme de = ", de, " (tapez 1 pour relancer)? ", sep="", end="")
    rejouer = int(input())
    if rejouer == 1:
        de = jetDe()
    return de

def jouerTour():
    """ Effectue un tour de jeu d'un joueur

    :return: le tuple (nombre de jetons,valeur de la combinaison)
    """
    d1, d2, d3 = jetDe(), jetDe(), jetDe()
    nlancers = 1
    print(nlancers, "eme jet -- Combinaison actuelle = ", d1, d2, d3, sep="")
    rejouer = int(input("Pour la rejouer, tapez 1 (autre==fin)? "))
    while nlancers <= 3 and rejouer == 1:
        d1 = relancer(d1, 1)
        d2 = relancer(d2, 2)
        d3 = relancer(d3, 3)
        nlancers += 1
        if nlancers <= 3:
            print(nlancers, "eme jet -- Combinaison actuelle = ", d1, d2, d3, sep="")
            rejouer = int(input("Pour la rejouer, tapez 1 (autre==fin)? "))
    print("Combinaison finale = ", d1, d2, d3, sep="")
    d1, d2, d3 = decroitre3i(d1, d2, d3)
    nj = njetons(d1, d2, d3)
    s = evalcmb(d1, d2, d3)
    return (nj, s)

```



Écrivez une procédure `test_tour` qui appelle la procédure `jouerTour` puis affiche les calculs.



Testez.



Validez votre procédure avec la solution.

Solution Python @[pgjeu421.py]

```
def test_tour():
    """ @test """
    nj, s = Jeu421.jouerTour()
    print("njetons = ", nj, ", evalcmb = ", s, sep="")
```

2.4 Comparaison des performances

Soient `nj` le nombre de jetons et `s` la valeur de la combinaison du joueur actif. Pour comparer les « performances » des deux joueurs, on distinguera trois cas, dans cet ordre :

1. **Égalité des combinaisons** (même `s`) : il y a `MATCHNUL` entre les deux joueurs et un autre tour est entamé.
2. Sinon **inégalité du nombre de jetons** (`nj` différents) : celui qui a obtenu le plus grand nombre de jetons gagne le tour et donne ce nombre de jetons à l'adversaire.
3. Sinon (cas d'égalité du nombre de jetons `nj` et valeur différente de la combinaison) : celui qui a obtenu la valeur de combinaison la plus grande gagne le tour et donne le nombre de jetons de la combinaison `nj` à l'adversaire.

Exemple

En cas d'égalité de jetons :

- Si les deux joueurs ont obtenu un brelan, donc 5 points, (exemple (4, 4, 4) et (6, 6, 6)) alors celui qui a obtenu le plus grand brelan (ici $s = 666$) va donner 5 jetons à son adversaire.
- Si chacun des deux joueurs à obtenu une tierce, donc 2 points, (exemple (1, 2, 3) et (5, 6, 4)), alors celui qui a obtenu la plus grande tierce (ici $s = 654$) va donner 2 jetons à son adversaire.
- Si les deux joueurs ont obtenu une combinaison mineur, (exemple (4, 2, 6) et (3, 1, 6)), alors celui qui a obtenu la plus grande des deux combinaisons (ici $s = 642$) va donner 1 jeton à son adversaire.



Cas 2 : Écrivez une procédure `traiterJetonsDiff(nj1, nj2, njtot1, njtot2)` qui traite le cas de jetons différents des joueurs `nj1` (entier) et `nj2` (entier) et actualise leurs nombre total de jetons dans `njt1` (entier) et dans `njt2` (entier).

Solution Paramètres

Entrants : Les entiers `nj1` et `nj2`

Modifiés : Les entiers `njt1` et `njt2`



Cas 3 : Écrivez une procédure `traiterJetonsEgaux(nj, s1, s2, njtot1, njtot2)` qui traite le cas de jetons égaux `nj` (entier) et valeurs de combinaison différentes des joueurs `s1` (entier) et `s2` (entier) et qui actualise leurs nombre total de jetons dans `njt1` (entier) et dans `njt2` (entier).

Solution Paramètres

Entrants : Les entiers `nj`, `s1` et `s2`

Modifiés : Les entiers `njtot1` et `njtot2`



Validez vos procédures avec la solution.

Solution Python @[Jeu421.py]

```
def traiterJetonsDiff(nj1, nj2, njtot1, njtot2):
    """ Traite le cas de jetons différents

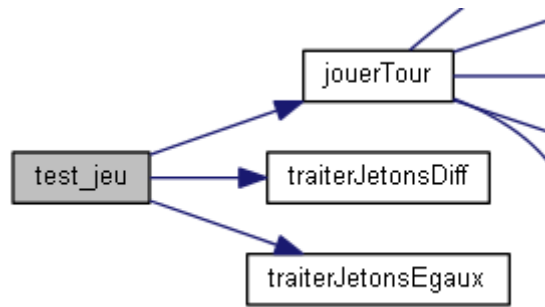
    :param nj1: nombre de jetons du jet du joueur 1
    :param nj2: nombre de jetons du jet du joueur 2
    :param njtot1: nombre total de jetons du joueur 1
    :param njtot2: nombre total de jetons du joueur 2
    :return: le tuple (njtot1,njtot2)
    """
    print("cas de jetons differents -- ", end="")
    if nj1 > nj2:
        print("joueur 1 gagnant")
        njtot1 -= nj1
        njtot2 += nj1
    else:
        print("joueur 2 gagnant")
        njtot1 += nj2
        njtot2 -= nj2
    return (njtot1, njtot2)

def traiterJetonsEgaux(nj, s1, s2, njtot1, njtot2):
    """ Traite le cas de jetons egaux

    :param nj: nombre de jetons du jet
    :param s1: valeur du jet du joueur 1
    :param s2: valeur du jet du joueur 2
    :param njtot1: nombre total de jetons du joueur 1
    :param njtot2: nombre total de jetons du joueur 2
    :return: le tuple (njtot1,njtot2)
    """
    print("cas de jetons egaux -- ", end="")
    if s1 > s2:
        print("joueur 1 gagnant")
        njtot1 -= nj
        njtot2 += nj
    else:
        print("joueur 2 gagnant")
        njtot1 += nj
        njtot2 -= nj
    return (njtot1, njtot2)
```

2.5 Mise en place du tout

Ce problème réalise le jeu du 421.



Écrivez une procédure `test_jeu` qui saisit le nombre de jetons à donner à chacun des deux joueurs dans `njtot1` (entier). Affichez l'invite :

Nombre de jetons?



Affectez ce même nombre `njtot1` à `njtot2` (même nombre de jetons au départ).



Tant que `njtot1 > 0` Et `njtot2 > 0`, la procédure :

- Affiche « ==> Joueur 1 actif » et le fait `jouerTour(nj1, s1)`.
- Affiche « ==> Joueur 2 actif » et le fait `jouerTour(nj2, s2)`.
- Effectue les tests en fonction de `s1`, `s2`, `nj1`, `nj2` et calcule les nouveaux scores dans `njtot1` et dans `njtot2`.
- Affiche les nouveaux scores `njtot1` et `njtot2`.



Testez.



Validez votre procédure avec la solution.

Solution Python @[pgjeu421.py]

```

def test_jeu():
    """ @test """
    nj = int(input("Nombre de jetons? "))
    njtot1 = nj
    njtot2 = nj
    while njtot1 > 0 and njtot2 > 0:
        print("==> Joueur 1 actif:")
        nj1, s1 = Jeu421.jouerTour()
        print("==> Joueur 2 actif:")
        nj2, s2 = Jeu421.jouerTour()
        if s1 == s2:
            print("cas d'egalite de combinaisons -- tour a vide... on recommence")
        elif nj1 != nj2:
            njtot1, njtot2 = Jeu421.traiterJetonsDiff(nj1, nj2, njtot1, njtot2)
        else:
            njtot1, njtot2 = Jeu421.traiterJetonsEgaux(nj1, s1, s2, njtot1, njtot2)
    print("njtot1 = ", njtot1, ", njtot2 = ", njtot2, sep="")
  
```

3 Références générales

Comprend □ ■