

Sujets Projet 3

1 - QSet!

Un jeu de 81 cartes. Sur chaque carte se trouvent des symboles. Les symboles peuvent être :

- de 3 couleurs différentes (rouge, vert, bleu)
- de 3 formes différentes (rectangle, ovale, rectangle ondulé)
- de 3 remplissages différents (vide, hachuré, plein)
- en plusieurs exemplaires identiques (un, deux ou trois)

On peut donc dire qu'une carte possède 4 propriétés {Couleur, Forme, Remplissage, Quantité} qui peuvent chacune prendre une valeur parmi 3, d'où $3^4 = 81$ combinaisons différentes. Au début du jeu, 9 cartes sont disposées sur le plateau, puis, à intervalles réguliers 3 nouvelles cartes sont rajoutées. Le but du jeu est de trouver des triplets valides de cartes. Un triplet est valide si et seulement si, considérant chacune des 4 propriétés, les cartes qui le composent sont toutes identiques ou toutes différentes. Ex: si la première carte représente un ovale vert hachuré, la seconde deux ovales rouges pleins, la troisième trois ovales bleus vides, c'est un triplet valide (Couleur \neq , Forme =, Remplissage \neq , Quantité \neq). Quand un joueur découvre un triplet (en cliquant successivement sur 3 cartes), elles sont retirées de l'écran et le joueur gagne des points. Si par erreur un joueur se trompe et que le triplet n'est pas valide, le joueur est pénalisé.

Voir fr.wikipedia.org/wiki/Set!

2 - JungleQuick

Le jeu de base se compose de 80 cartes. Il contient plusieurs cartes de symboles différents répartis en 4 couleurs : jaune, orange, violet et vert, ainsi que des cartes spéciales. Mis à part ces dernières, chaque carte est unique. Il n'existe donc pas deux cartes du même symbole avec la même couleur. Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes le plus vite possible. Les 80 cartes sont équitablement distribuées aux joueurs, faces cachées. Le totem est placé au milieu de la table. Les joueurs ne jouent qu'avec une seule main pour retourner les cartes et attraper le totem, l'autre ne doit jamais intervenir. Les joueurs retournent leurs cartes vers les autres, une à une, devant eux, chacun leur tour, pour former une pile de cartes.

Voir fr.wikipedia.org/wiki/Jungle_Speed

3 - QBohnanza

Chaque joueur fait du commerce de haricots qu'il plante dans ses champs puis essaie de vendre au meilleur prix. Plus un joueur a de haricots de même type sur un champ, plus le profit qu'il peut en retirer est élevé. Malheureusement, il est souvent nécessaire de devoir vendre sa production avant qu'elle ait atteint sa rentabilité maximum. Et parfois, il n'y a même rien à récolter. Le but du jeu est d'amasser le plus d'argent possible.

Voir <http://fr.wikipedia.org/wiki/Bohnanza>

4 - SQRabble (multi-lingue)

Une version Qt réseau multilingue du célèbre jeu.

Voir <http://fr.wikipedia.org/wiki/Scrabble>

5 - *Dames Qing*

Une version Qt réseau du célèbre jeu de dames chinoises.

Voir http://fr.wikipedia.org/wiki/Dames_chinoises

6 - *RisQ*

Une version Qt réseau du célèbre jeu de Risk.

Voir <http://fr.wikipedia.org/wiki/Risk>

7 - *QMemory*

Une version Qt réseau du célèbre jeu de Memory.

Voir [http://fr.wikipedia.org/wiki/Memory_\(jeu\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Memory_(jeu))