

# JeuxCartes

Des cartes de Poker ou de Tarot ou de Uno,  
simples ou en *mains* ou en *mini*,  
avec possibilité de tirage aléatoire.

Cédric Pierquet

c pierquet - at - outlook . fr

<https://github.com/cpierquet/JeuxCartes>

Version 0.2.2a – 22 Février 2023

## ► Quelques commandes pour afficher des cartes à jouer, de type Poker/Tarot/Uno

Une commande pour créer une carte individuelle (insertion autonome ou via TikZ).

Une commande pour créer une main de cartes, avec possibilité d'affichage en éventail.

Une commande pour créer une main aléatoire de cartes, avec possibilité d'affichage en éventail.

Une commande pour des cartes en version « miniatures » (individuelle, main ou aléatoire).



Merci aux membres du groupe  du « Coin  $\text{\LaTeX}$  » pour leur aide et leurs idées!

$\text{\LaTeX}$

pdf $\text{\LaTeX}$

Lua $\text{\LaTeX}$

TikZ

TeXLive

MIKTeX

# Table des matières

<b>I Historique</b>	<b>3</b>
<b>1 Le package JeuxCartes</b>	<b>4</b>
1.1 « Philosophie » du package . . . . .	4
1.2 Chargement du package . . . . .	4
<b>2 Compléments</b>	<b>5</b>
2.1 Le système de « clés/options » . . . . .	5
2.2 Liste des commandes et jeux disponibles . . . . .	5
<b>II Les commandes</b>	<b>6</b>
<b>3 Les commandes simples « AffCarteJeu » et « AffCartesJeu »</b>	<b>6</b>
3.1 Introduction . . . . .	6
3.2 Noms de cartes . . . . .	7
3.3 Clés et options . . . . .	7
3.4 Designs disponibles pour les cartes classiques . . . . .	9
<b>4 Main de cartes</b>	<b>10</b>
4.1 Introduction . . . . .	10
4.2 Clés et options . . . . .	10
<b>5 Mains aléatoires</b>	<b>12</b>
5.1 Introduction . . . . .	12
5.2 Clés et options . . . . .	12
<b>6 Mini-Cartes</b>	<b>14</b>
6.1 Introduction . . . . .	14
6.2 Noms des <i>mini</i> -cartes . . . . .	15
6.3 Clés et options . . . . .	15
6.4 <i>Mini</i> -Mains et <i>mini</i> -mains aléatoires . . . . .	15
<b>III Compléments</b>	<b>17</b>
<b>7 Cartes disponibles</b>	<b>17</b>
7.1 Poker/Bataille/Belote (v1) . . . . .	17
7.2 Poker/Bataille/Belote (v2) . . . . .	17
7.3 Poker/Bataille/Belote (v3) . . . . .	18
7.4 Poker/Bataille/Belote (v4) . . . . .	18
7.5 Cartes Tarot . . . . .	19
7.6 Cartes de Uno . . . . .	20
7.7 MiniCartes . . . . .	20
<b>8 Carte simple dans un environnement TikZ</b>	<b>21</b>

## Première partie

# Historique

v0.2.2a : Ajout d'un style v4 pour le Poker

v0.2.1 : Correction du nom d'une carte pokerv1...

v0.2.0 : Modification du design des cartes (pdf pour Poker/Uno + png pour Tarot) + alternatives pour le Poker

v0.1.4 : Réduction de la taille des images png

v0.1.3 : Ajout de cartes Uno (CC1.0 par AlexDer) + modification des commandes + rami

v0.1.2 : Modification du nom (et de la source) des images de Tarot (CC0)

v0.1.1 : Ajout de commandes pour des mini-cartes

v0.1 : Version initiale

# Introduction

## 1 Le package JeuxCartes

### 1.1 « Philosophie » du package

#### 💡 Idée(s)

L'idée de ce package est de proposer, comme le fait `pst-poker`, des commandes pour intégrer des cartes de poker dans un document  $\LaTeX$ .

Les cartes disponibles sont :

- les cartes type Poker v1 (Licence : LGPL-2.1 license) <https://github.com/htdebeer/SVG-cards>
- les cartes type Poker v2 (Licence : Public Domain) [https://tekeye.uk/playing\\_cards/svg-playing-cards](https://tekeye.uk/playing_cards/svg-playing-cards)
- les cartes type Poker v3 (Licence : Public Domain) <https://www.me.uk/cards/>
- les cartes type Poker v4 (Licence : CC BY-SA 4.0) [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Computer\\_screen\\_playing\\_cards\\_deck.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Computer_screen_playing_cards_deck.svg)
- les cartes type Tarot (Licence : Public Domain) <https://freesvg.org/deck-of-french-tarot-playing-cards>
- les cartes type Uno (Licence : MIT License) <https://eperezcosano.github.io/uno-part1/>

#### 📦 Information(s)

Le package `JeuxCartes` charge les packages :

- `tikz`, `pifont`, `xfp`, `pgffor`, `xinttools`;
- `listofitems`, `xstring` et `simplekv`;
- `randomlist`, `xcolor` avec les options `[table,svgnames]`.

#### 📦 Information(s)

Des packages ou solutions existent déjà pour des cartes en  $\LaTeX$ , le lecteur choisira donc la solution qui lui semblera être la meilleure pour son utilisation!

On peut citer par exemple :

- le packages `pst-poker` en langage `pstricks`;
- les fichiers `postscript` disponibles sur <https://melusine.eu.org/syracuse/postscript/cartes01/>

#### ⚠ Attention

Les images utiles sont proposées en format `pdf` pour les cartes type Poker et Uno (obtenues grâce à des fichiers `svg`!), pour une qualité optimale et une taille réduite, et en format `png` pour les cartes Type Tarot, donc une solution de compilation adaptée aux formats `pdf/png` est nécessaire.

Les fichiers `eps` ne sont pas intégrées dans le package, mais elles sont disponible sur le dépôt github <https://github.com/cpierquet/JeuxCartes>.

Pour une compilation avec  $\LaTeX$  (et la chaîne `dvi-ps-ps2pdf`), il faudra donc enregistrer (*manuellement*) les images au format `eps`!

### 1.2 Chargement du package

#### 📄 Code $\LaTeX$

```
%exemple de chargement pour une compilation en pdflatex
\documentclass[french]{article}
\usepackage[utf8]{inputenc}
\usepackage[T1]{fontenc}
\usepackage{JeuxCartes}
\usepackage{babel}
...
```

## </> Code $\LaTeX$

```
%exemple de chargement pour une compilation en (xe/lu)latex
\documentclass[french]{article}
\usepackage{mathtools}
\usepackage{fontspec}
\usepackage{JeuxCartes}
\usepackage{babel}
...
```

## 2 Compléments

### 2.1 Le système de « clés/options »

#### 💡 Idée(s)

L'idée est de conserver – autant que faire se peut – l'idée de  $\langle$ Clés $\rangle$  qui sont modifiables et relativement explicites. À noter que :

- les  $\langle$ Clés $\rangle$  peuvent être mises dans n'importe quel ordre, et être omises lorsque la valeur par défaut est conservée;
- les arguments doivent, eux, être positionnés dans le *bon ordre*.

#### 📌 Information(s)

Les commandes présentées seront explicités via leur syntaxe avec les options ou arguments. Autant que faire se peut, des exemples/illustrations/remarques seront proposés à chaque fois.

Les codes seront présentés dans des boîtes  $\langle$ Code  $\LaTeX$  $\rangle$ , si possible avec la sortie dans la même boîte, et sinon la sortie sera visible dans des boîtes  $\langle$ Sortie  $\LaTeX$  $\rangle$ . Les clés ou options seront présentées dans des boîtes  $\langle$ Clés $\rangle$ .

### 2.2 Liste des commandes et jeux disponibles

#### 📌 Information(s)

Les *Jeux* disponibles sont :

- $\langle$ Poker $\rangle$ ,  $\langle$ Pokerv2 $\rangle$ ,  $\langle$ Pokerv3 $\rangle$ ,  $\langle$ Pokerv4 $\rangle$ ,  $\langle$ Tarot $\rangle$  et  $\langle$ Uno $\rangle$  pour l'affichage des cartes;
- $\langle$ Poker $\rangle$ ,  $\langle$ Pokerv2 $\rangle$ ,  $\langle$ Pokerv3 $\rangle$ ,  $\langle$ Pokerv4 $\rangle$ ,  $\langle$ Tarot $\rangle$ ,  $\langle$ Bataille $\rangle$ ,  $\langle$ Rami $\rangle$ ,  $\langle$ Belote $\rangle$  et  $\langle$ Uno $\rangle$  pour les mains aléatoires;
- $\langle$ Poker $\rangle$  et  $\langle$ Tarot $\rangle$  pour les *mini*-cartes.

## </> Code $\LaTeX$

```
%Affichage d'une seule carte (mode image pure ou mode tikz)
\AffCarteJeu[...]{...}

%Affichage en mode côte à côte de plusieurs cartes
\AffCartesJeu[...]{...}

%Affichage en main de plusieurs cartes (éventail possible)
>MainCartesJeu[...]{...}

%Affichage en main de cartes aléatoires (éventail possible)
>MainCartesJeuAleatoire[...]{...}

%affichage d'une mini-carte (mode 'inline')
\AffMiniCarteJeu[...]{...}

%affichage d'une main de mini-cartes (mode 'inline')
>MainMiniCartesJeu[...]{...}

%affichage d'une main de mini-cartes aléatoires (mode 'inline')
>MainMiniCartesJeuAleatoire[...]{...}
```

## Deuxième partie

# Les commandes

### 3 Les commandes simples « AffCarteJeu » et « AffCartesJeu »

#### 3.1 Introduction

##### Information(s)

La commande `\AffCarteJeu` affiche une carte, avec un système de clés/options.

La commande `\AffCartesJeu` affiche une liste de cartes ne mode *côte à côte*, avec un système de clés/options.

##### Code L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X

```
\AffCarteJeu{VP}\AffCarteJeu{10K}\AffCarteJeu{AC}\AffCarteJeu{Dos}\AffCarteJeu{DT}\\ \\
\AffCarteJeu[TypeJeu=Tarot]{VP}\AffCarteJeu[TypeJeu=Tarot]{Dos}%
\AffCarteJeu[TypeJeu=Tarot]{Exc}\AffCarteJeu[TypeJeu=Tarot]{1AT}%
\AffCarteJeu[TypeJeu=Tarot]{10K}\AffCarteJeu[TypeJeu=Tarot]{18AT}\\ \\
\AffCartesJeu[TypeJeu=Uno]{P4 § PTR § CouL § 7B § 8V}
```



## 3.2 Noms de cartes

### Information(s)

Les cartes étant des **images**, leur nom est fixé suivant le modèle suivant (typiquement `<hauteur>.<couleur>`) avec quelques spécificités :

- cartes classiques pour Belote/Bataille/Poker :
  - 2C, 3C, ..., DC, RC, AC ..... `<Cœur>`
  - 2P, 3P, ..., DP, RP, AP ..... `<Pique>`
  - 2K, 3K, ..., DK, RK, AK ..... `<Carreau>`
  - 2T, 3T, ..., DT, RT, AT ..... `<Trèfle>`
  - JN, JR ..... `<Joker>`
  - Dos . . . (si possible, avec variantes données en fin de documentation).
- cartes de Tarot :
  - 2C, 3C, ..., CC, ..., AC ..... `<Cœur>`
  - 2P, 3P, ..., CP, ..., AP ..... `<Pique>`
  - 2K, 3K, ..., CK, ..., AK ..... `<Carreau>`
  - 2T, 3T, ..., CT, ..., AT ..... `<Trèfle>`
  - Exc, 1AT, 2AT, ..., 20T, 21AT ..... `<Atouts>`
  - Dos ..... `<Dos>`
- cartes de Uno :
  - 0B, 1B, ..., 8B, 9B ..... `<Bleu>`
  - 0R, 1R, ..., 8R, 9R ..... `<Rouge>`
  - 0J, 1J, ..., 8J, 9J ..... `<Jaune>`
  - 0V, 1V, ..., 8V, 9V ..... `<Vert>`
  - P2B, P2R, P2B, P2J, P2V ..... `<+2>`
  - PTB, PTR, PTB, PTJ, PTV ..... `<PasseTour>`
  - CSB, CSR, CSB, CSJ, CSV ..... `<ChangeSens>`
  - P4 ..... `<+4>`
  - CouL ..... `<JokerCouleur>`

## 3.3 Clés et options

### Code L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X

```
\AffCarteJeu[options]{<carte>}
\AffCartesJeu[options]{<liste de cartes>}
```

### Clés et options

Concernant les `<options>` :

- la clé `<Hauteur>` correspond à la hauteur voulue, en cm, de la carte; défaut `<4.25>`
- la clé `<TypeJeu>` (parmi `<PokerXXX>` ou `<Tarot>` ou `<Uno>`) pour spécifier les cartes à utiliser; défaut `<Poker>`
- la clé `<Rotation>` pour une éventuelle rotation de la carte; défaut `<0>`
- la clé `<AlignementV>` pour l'alignement vertical (lié à `raisebox` ou à TikZ); défaut `<0.5>`
- le booléen `<Tikz>` pour préciser que la carte est *autonome*, dans un environnement `tikzpicture`; défaut `<false>`
- la clé `<DecalageX>` pour le décalage horizontal par rapport à l'origine (si `<Tikz=false>`); défaut `<0>`
- la clé `<DecalageY>` pour le décalage vertical par rapport à l'origine (si `<Tikz=false>`); défaut `<0>`
- le booléen `<TikzAutonome>` pour basculer d'un environnement TikZ à une commande tikz. défaut `<true>`

### Information(s)

Concernant la clé `<AlignementV>`, elle peut être :

- donnée sous forme décimale entre 0 et 1 pour l'utilisation standard;
- choisie parmi 0, 0.5 et 1 pour l'utilisation via le mode `<Tikz>`.

### Information(s)

Concernant la clé `<TikzAutonome>` est plutôt une clé utilisée *interne*, elle peut être utilisée pour intégrer une carte dans un environnement TikZ déjà créé, pour une utilisation complètement personnalisé des cartes!

Il est à noter que la commande (en *interne*) est liée à un *sous*-environnement `scope`.

### Code $\LaTeX$

```
En mode normal, \AffCarteJeu{VP} ou \AffCarteJeu[AlignementV=0]{Dos} ou
\AffCarteJeu[AlignementV=1]{10K} ou \AffCarteJeu[TypeJeu=Tarot,AlignementV=0.33,Rotation=25]{10AT}.\ \ \ \
En mode \TikZ, \AffCarteJeu[Hauteur=2,Tikz]{VP}
ou \AffCarteJeu[Hauteur=2,AlignementV=0,Tikz]{AC}
ou \AffCarteJeu[Hauteur=2,AlignementV=1,Tikz]{10K}
ou \AffCarteJeu[Hauteur=2,TypeJeu=Tarot,AlignementV=0.33,Rotation=-25]{10AT}.\ \ \ \
On obtient la main \AffCartesJeu[Hauteur=2,TypeJeu=Uno]{9B § 8R § P2J § P4 § 0J § CSR § PTJ}.
```





### 3.4 Designs disponibles pour les cartes classiques

#### Information(s)

Il existe 4 versions de designs des cartes *classiques*, accessibles via les clés :

- `<Poker>`;
- `<Pokerv2>`;
- `<Pokerv3>`;
- `<Pokerv4>`.

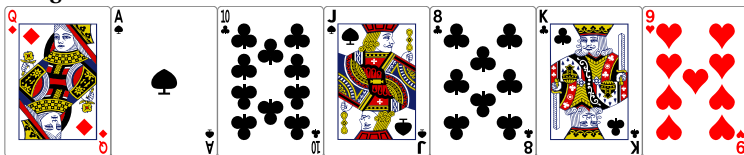
#### Code $\LaTeX$

```
\textbf{Design v1} :\\
\AffCartesJeu[Hauteur=2]{DK $ AP $ 10T $ VP $ 8T $ RT $ 9C} \\ \\
\textbf{Design v2} :\\
\AffCartesJeu[Hauteur=2,TypeJeu=Pokerv2]{DK $ AP $ 10T $ VP $ 8T $ RT $ 9C} \\ \\
\textbf{Design v3} :\\
\AffCartesJeu[Hauteur=2,TypeJeu=Pokerv3]{DK $ AP $ 10T $ VP $ 8T $ RT $ 9C} \\ \\
\textbf{Design v4} :\\
\AffCartesJeu[Hauteur=2,TypeJeu=Pokerv4]{DK $ AP $ 10T $ VP $ 8T $ RT $ 9C} \\ \\
```

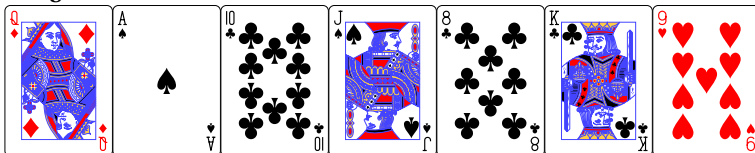
Design v1 :



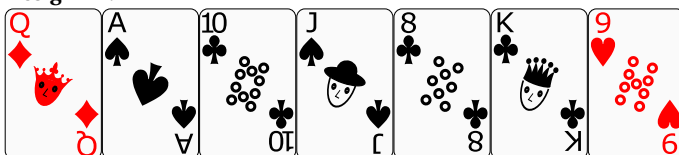
Design v2 :



Design v3 :



Design v4 :



## 4 Main de cartes

### 4.1 Introduction

#### 💡 Idée(s)

La commande précédente, relativement simple, ne fait *que* placer une image dans un le document, il sera peut-être plus intéressant d'utiliser les commandes qui suivent, afin de créer des *main*s de cartes, aléatoires ou non!

#### 🚫 Attention

Les commandes pour créer des *main*s sont obligatoirement liées à des environnement `tikzpicture` autonomes!

#### 📄 Code $\LaTeX$

```
\MainCartesJeu[options]{<liste de cartes>}
```

### 4.2 Clés et options

#### 🔑 Clés et options

L'argument *obligatoire* correspond à la liste des cartes à afficher, sous la forme

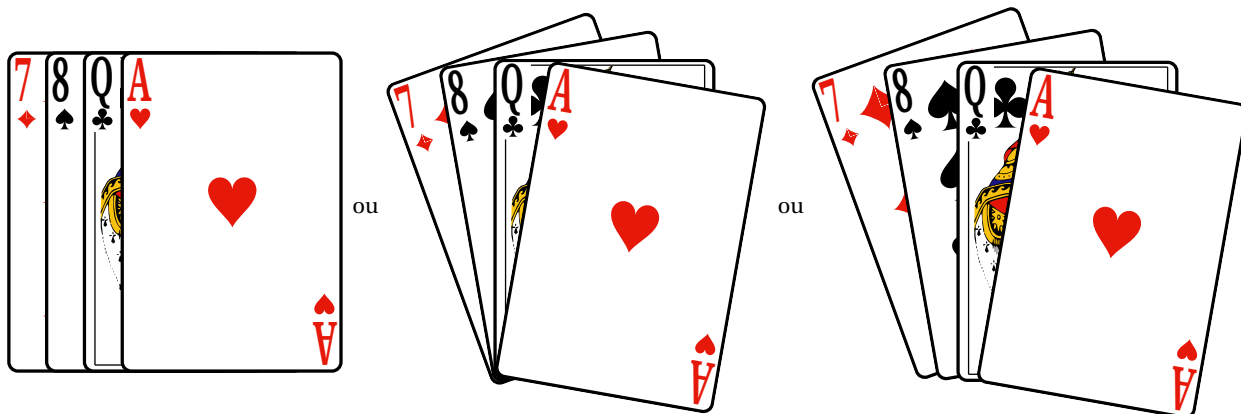
— <carte1> § <carte2> § ... § <carten>.

Les <options> sont les suivantes :

- la clé <Hauteur> correspond à la hauteur voulue, en cm, des cartes; défaut <4.25>
- la clé <TypeJeu> (parmi <PokerXXX> ou <Tarot> ou <Uno>) pour spécifier les cartes à utiliser; défaut <Poker>
- la clé <EspH> correspond à coefficient d'espacement horizontal (*proche* du cm en taille réelle) entre les cartes; défaut <1>
- la clé <EspV> correspond à coefficient d'espacement vertical (*proche* du cm en taille réelle) entre les cartes; défaut <0>
- le booléen <Eventail> pour une présentation en éventail; défaut <false>
- la clé <Rotation> pour l'angle entre les cartes en mode <Eventail>; défaut <10>
- la clé <AlignementV> pour l'alignement vertical lié à TikZ; défaut <0.5>

#### 📄 Code $\LaTeX$

```
\MainCartesJeu{7K § 8P § DT § AC}  
~ou \MainCartesJeu[Eventail,EspH=0,EspV=0.1]{7K § 8P § DT § AC}  
~ou \MainCartesJeu[Eventail,EspH=0.5]{7K § 8P § DT § AC}
```



#### 📄 Information(s)

Pour une main *horizontale*, seule la clé <EspH> est importante, et une valeur proche de 1 donne des résultats intéressants.

Pour une main *éventail*, les deux espacements peuvent être modifiés, afin d'avoir un rendu satisfaisant pour l'utilisateur.

Les exemples proposés dans cette documentation permettent de se rendre compte de valeurs possibles pour un rendu satisfaisant.

```
\MainCartesJeu[TypeJeu=Uno,EspH=1.75]%  
{9B $ P4 $ P2J $ 1R $ 7R $ PTV $ 2J $ 5J $ 9B $ PTR $ 5V}
```

\smallskip

```
\MainCartesJeu[TypeJeu=Tarot,EspH=1,EspV=-0.15,Hauteur=2.25]%  
{Exc $ 1AT $ CC $ 8T $ 2K $ 5AT $ 2AT $ DP $ 7T $ 10C $ 19AT $ VP}
```

\smallskip

Ça c'est une belle poignée ! \MainCartesJeu[Eventail,Hauteur=3,TypeJeu=Tarot,EspH=0,EspV=0.1]%  
{Exc \$ 1AT \$ 2AT \$ 3AT \$ 4AT \$ 5AT \$ 6AT \$ %  
10AT \$ 11AT \$ 15AT \$ 16AT \$ 19AT \$ 20AT \$ 21AT}

\smallskip

Et un chien qui en a : \MainCartesJeu[Eventail,Hauteur=2,TypeJeu=Tarot,EspH=0.5,EspV=0.15,Rotation=20]%  
{DK \$ 10AT \$ 16AT \$ VP \$ 1AT}



Ça c'est une belle poignée!



Et un chien qui en a :



## 5 Mains aléatoires

### 5.1 Introduction

#### 💡 Idée(s)

L'idée est ici de proposer une commande, similaire à la précédente, mais qui permet de **tirer au hasard** un certain nombre de cartes pour créer une main.

#### </> Code $\LaTeX$

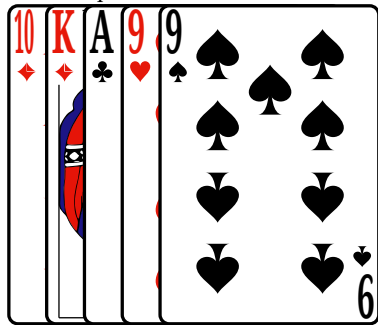
```
\MainCartesJeuAleatoire[<options>]{<nombre de cartes>}
```

#### </> Code $\LaTeX$

Voilà de quoi obtenir une main aléatoire de Poker :

```
\MainCartesJeuAleatoire{5}
```

Voilà de quoi obtenir une main aléatoire de Poker :



### 5.2 Clés et options

#### 🔑 Clés et options

Les  $\langle$ options $\rangle$  sont les suivantes :

- la clé  $\langle$ Hauteur $\rangle$  correspond à la hauteur voulue, en cm, des cartes; défaut  $\langle$ 4.25 $\rangle$
- la clé  $\langle$ TypeJeu $\rangle$  (parmi  $\langle$ PokerXXX $\rangle$  ou  $\langle$ Tarot $\rangle$  ou  $\langle$ Belote $\rangle$  ou  $\langle$ Bataille $\rangle$  ou  $\langle$ Rami $\rangle$  ou  $\langle$ Uno $\rangle$ ); défaut  $\langle$ Poker $\rangle$
- la clé  $\langle$ EspH $\rangle$  correspond à coefficient d'espacement horizontal (*proche* du cm en taille réelle) entre les cartes; défaut  $\langle$ 1 $\rangle$
- la clé  $\langle$ EspV $\rangle$  correspond à coefficient d'espacement vertical (*proche* du cm en taille réelle) entre les cartes; défaut  $\langle$ 0 $\rangle$
- le booléen  $\langle$ Eventail $\rangle$  pour une présentation en éventail; défaut  $\langle$ false $\rangle$
- la clé  $\langle$ Rotation $\rangle$  pour l'angle entre les cartes en mode  $\langle$ Eventail $\rangle$ ; défaut  $\langle$ 10 $\rangle$
- la clé  $\langle$ AlignementV $\rangle$  pour l'alignement vertical lié à TikZ; défaut  $\langle$ 0.5 $\rangle$

#### 📌 Information(s)

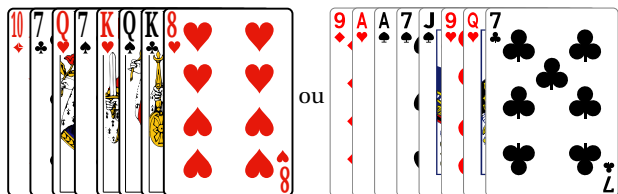
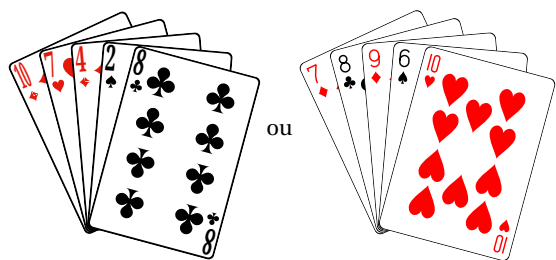
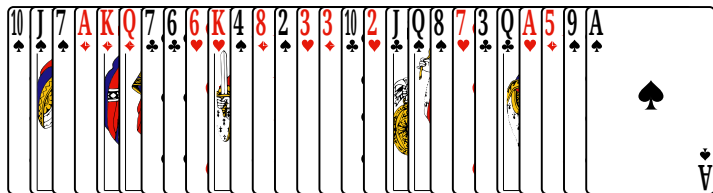
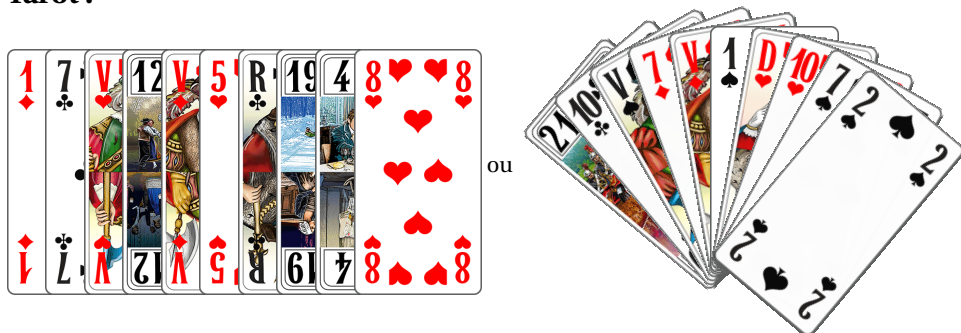
En ce qui concerne les *jeux* disponibles (non modifiables) :

- $\langle$ Poker $\rangle$  ou  $\langle$ Pokerv2 $\rangle$  ou  $\langle$ Pokerv3 $\rangle$  ou  $\langle$ Pokerv4 $\rangle$  : 52 cartes (sans Joker);
- $\langle$ Belote $\rangle$  ou  $\langle$ Belotev2 $\rangle$  ou  $\langle$ Belotev3 $\rangle$  ou  $\langle$ Belotev4 $\rangle$  : 32 cartes (sans Joker);
- $\langle$ Bataille $\rangle$  ou  $\langle$ Bataillev2 $\rangle$  ou  $\langle$ Bataillev3 $\rangle$  ou  $\langle$ Bataillev4 $\rangle$  : 54 cartes (avec Jokers);
- $\langle$ Rami $\rangle$  ou  $\langle$ Ramiv2 $\rangle$  ou  $\langle$ Ramiv3 $\rangle$  ou  $\langle$ Ramiv4 $\rangle$  : 108 cartes (avec Jokers);
- $\langle$ Tarot $\rangle$  : 78 cartes;
- $\langle$ Uno $\rangle$ .

```

\textbf{\large Belote v1 \& Belote v2 :} \ \ \
\MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=2.5,TypeJeu=Belote]{8} ou
- \MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=2.5,TypeJeu=Belotev2]{8}.\ \ \
\textbf{\large Poker v1 \& Poker v3 :} \ \ \
\MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=2.5,Eventail,EspH=0,EspV=0.1]{5} ou
- \MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=2.5,Eventail,EspH=0,EspV=0.1,TypeJeu=Pokerv3]{5}.\ \ \
\textbf{\large Bataille v1 :} \ \ \
\MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=2.5,TypeJeu=Bataille]{27}\ \ \
\textbf{\large Tarot :} \ \
\MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=3.25,TypeJeu=Tarot]{10} ou~
\MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=3.25,Eventail,TypeJeu=Tarot,EspH=0,EspV=0.1]{10}.

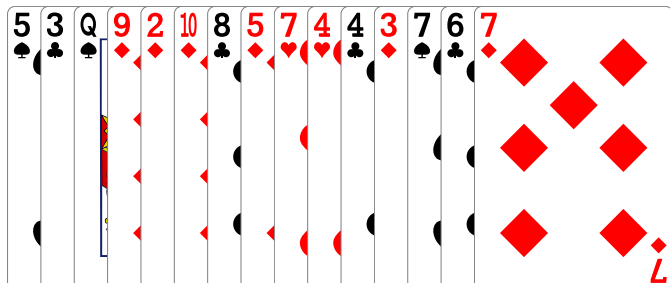
```

**Belote v1 & Belote v2 :****Poker v1 & Poker v3 :****Bataille v1 :****Tarot :**

</> Code  $\LaTeX$

```
\textbf{\large Rami v2 :} \\ \\
\MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=3.75,TypeJeu=Ramiv2]{15}\\ \\
\textbf{\large Uno :} \\ \\
\MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=4,TypeJeu=Uno,Eventail,EspH=-0.1,Rotation=15,EspV=0.1]{7}
```

**Rami v2 :**



**Uno :**



## 6 Mini-Cartes

### 6.1 Introduction

💡 Idée(s)

L'idée est ici de proposer des commandes pour afficher des *mini*-cartes, utilisables en mode ligne, sans utiliser les images précédentes. Ces *mini*-cartes sont des figures TikZ, alignées verticalement sur leur *baseline*.

</> Code  $\LaTeX$

```
\AffMiniCarteJeu[<options>]{<carte>}
```

</> Code  $\LaTeX$

Si on met du texte sur la ligne du dessus, on peut voir le résultat. \\  
Voilà des exemples de mini-cartes,  
→ `\AffMiniCarteJeu{7.K}\AffMiniCarteJeu{1.AT}\AffMiniCarteJeu{V.K}\AffMiniCarteJeu{10.C}`, intégrables dans  
→ un paragraphe. \\  
Si on met du texte sur la ligne du dessous, on peut voir le résultat.

Si on met du texte sur la ligne du dessus, on peut voir le résultat.  
Voilà des exemples de mini-cartes,  $\color{red}{7\heartsuit}$   $\color{red}{1\spadesuit}$   $\color{red}{V\heartsuit}$   $\color{red}{10\heartsuit}$ , intégrables dans un paragraphe.  
Si on met du texte sur la ligne du dessous, on peut voir le résultat.

## 6.2 Noms des *mini*-cartes

### Information(s)

Pour des raisons internes au code, les cartes doivent être saisies suivant la nomenclature (noter l'utilisation du `.` pour séparer la hauteur de la couleur) :

- 2.C, 3.C, ..., C.C, D.C, R.C, A.C ..... <Cœur>
- 2.P, 3.P, ..., C.P, D.P, R.P, A.P ..... <Pique>
- 2.K, 3.K, ..., C.K, D.K, R.K, A.K ..... <Carreau>
- 2.T, 3.T, ..., K.T, D.T, R.T, A.T ..... <Trèfle>
- J.N, J.R ..... <Joker>
- Exc, 1.AT, 2.AT, ..., 20.T, 21.AT ..... <Atouts>

Par contre, il n'est pas prévu de *mini*-cartes pour le Uno.

### Information(s)

Les *mini*-cartes d'atout pour le Tarot sont présentées avec un fond coloré, et avec un symbole en étoile.

## 6.3 Clés et options

### Clés et options

Quelques <options> pour les *mini*-cartes :

- la clé <Largeur> pour gérer la largeur des miniatures; défaut <0.55cm>
- la clé <FondAtout> pour gérer la couleur de fond pour les atouts. défaut <PeachPuff>

### Code $\LaTeX$

```
\foreach \EECARTE in {2,3,4,5,6,7,8,9,10,V,C,D,R,A}{\AffMiniCarteJeu[Largeur=0.75cm]{\EECARTE.K}}\
\AffMiniCarteJeu[FondAtout=LightSkyBlue,Largeur=0.75cm]{Exc}%
\foreach \EECARTE in {1,2,...,21}{\AffMiniCarteJeu[FondAtout=LightSkyBlue,Largeur=0.75cm]{\EECARTE.AT}}
```



## 6.4 *Mini*-Mains et *mini*-mains aléatoires

### Idée(s)

Comme pour les cartes *classiques*, il existe deux commandes pour des *mains* de *mini*-cartes, mais uniquement en présentation horizontale/côte-à-côte.

### Code $\LaTeX$

```
\MainMiniCartesJeu[<options>]{<liste de cartes>}
\MainMiniCartesJeuAleatoire[<options>]{<nb cartes>}
```

### Clés et options

Les <Clés> sont les mêmes que pour la commande individuelle, avec en plus :

- la clé <TypeJeu> (parmi <Poker> ou <Tarot> ou <Belote> ou <Bataille> ou <Rami>). défaut <Poker>

```

\textbf{\large Saisie de mains : }\\
\MainMiniCartesJeu{7.K $ A.P $ D.T $ V.K $ 10.C $ C.T} et~
\MainMiniCartesJeu{Exc $ 1.AT $ C.C $ 8.T $ 2.K $ 5.AT $ 2.AT $ D.P $ 7.T $ 10.C $ 19.AT $ V.P}\\

\textbf{\large Poker : }\\
\MainMiniCartesJeuAleatoire{5} ou \MainMiniCartesJeuAleatoire{5} ou \MainMiniCartesJeuAleatoire{5} ou
- \MainMiniCartesJeuAleatoire{5}.\\

\textbf{\large Belote : }\\
\MainMiniCartesJeuAleatoire[TypeJeu=Belote]{8} ou \MainMiniCartesJeuAleatoire[TypeJeu=Belote]{8} ou
- \MainMiniCartesJeuAleatoire[TypeJeu=Belote]{8}.\\

\textbf{\large Bataille : }\\
\MainMiniCartesJeuAleatoire[TypeJeu=Bataille]{12} ou \MainMiniCartesJeuAleatoire[TypeJeu=Bataille]{12}.\\

\textbf{\large Tarot : }\\
\MainMiniCartesJeuAleatoire[TypeJeu=Tarot]{10} ou \MainMiniCartesJeuAleatoire[TypeJeu=Tarot]{10}.\\

\textbf{\large Rami : }\\
\MainMiniCartesJeuAleatoire[TypeJeu=Rami]{15} ou \MainMiniCartesJeuAleatoire[TypeJeu=Rami]{14}.

```

### Saisie de mains :

7♦ A♠ D♣ V♦ 10♥ C♣ et E♣ 1\* C♥ 8♣ 2♦ 5\* 2\* D♠ 7♣ 10♥ 19\* V♠

### Poker :

4♠ 10♦ R♠ R♥ 6♣ ou 4♣ 5♣ V♠ 2♣ 5♣ ou 5♦ 10♣ R♦ 8♥ 8♦ ou R♠ 5♦ 7♦ 7♣ 6♣.

### Belote :

A♦ 9♦ D♥ 7♥ V♠ 8♥ 9♠ V♠ ou V♦ R♦ A♦ 10♦ 9♥ A♠ 9♠ D♠ ou 10♣ 10♦ D♦ 9♠ R♠ 9♥ R♥ A♠.

### Bataille :

8♥ 5♣ 7♦ J0♣ 2♣ 10♥ 10♣ A♦ 7♣ R♦ 10♦ 3♣ ou 10♣ 9♠ 9♦ 5♣ 2♥ 5♣ V♦ 4♣ 10♥ J0♣ 5♥ 5♦.

### Tarot :

5♠ 7\* A♠ 7♦ D♦ 2♦ 11\* 3♣ 3\* A♥ ou 9♦ R♠ 9♥ 5♣ 20\* 14\* 15\* A♠ 9♠ 8♥.

### Rami :

J0♣ D♥ 7♣ 2♦ V♦ R♠ 3♣ V♥ 9♥ A♠ 3♣ 5♦ D♥ 10♦ D♠ ou R♠ R♥ V♠ 2♣ 10♦ 7♣ 8♣ 4♦ R♠ 3♣ V♦ V♥ 7♣ 2♣.



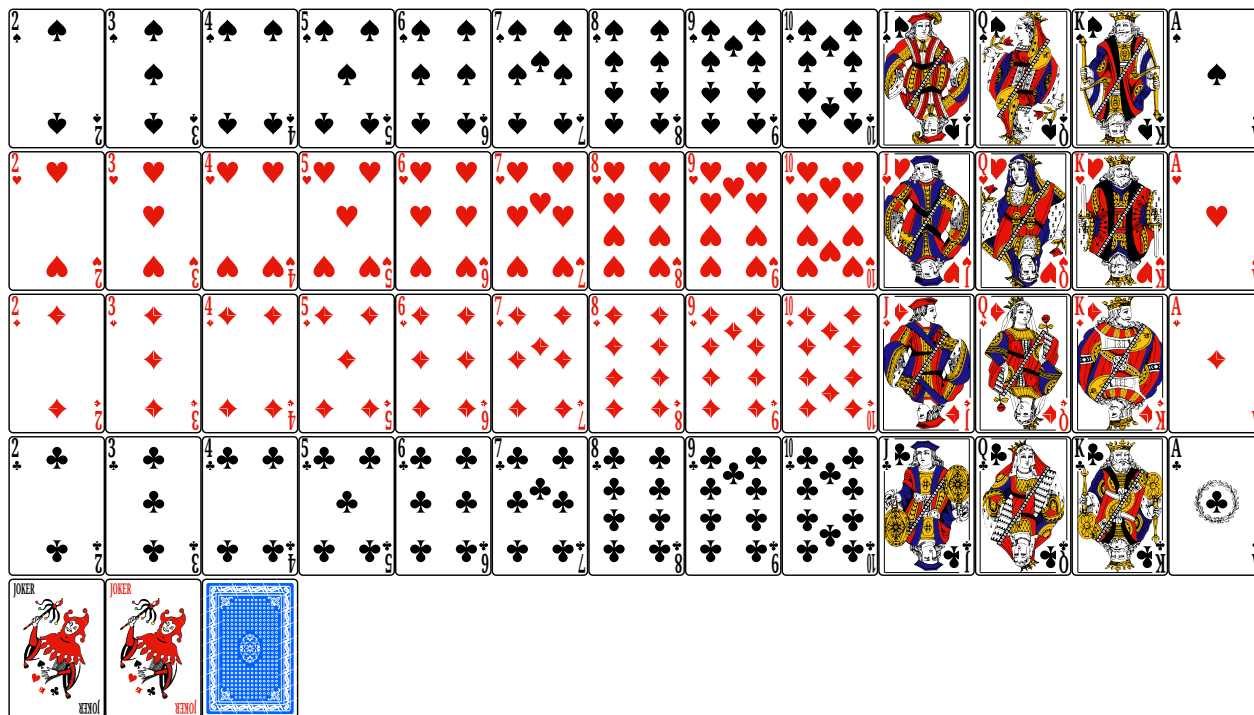
# Troisième partie

## Compléments

### 7 Cartes disponibles

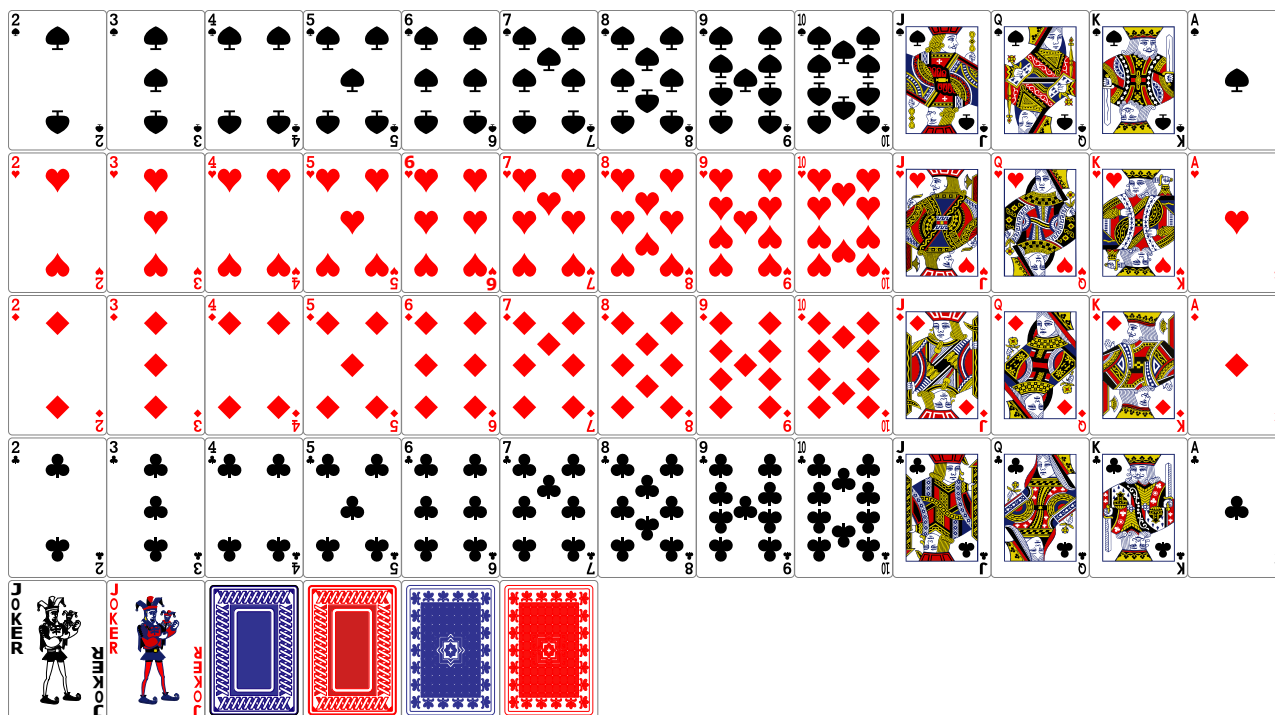
#### 7.1 Poker/Bataille/Belote (v1)

Dos disponibles : Dos



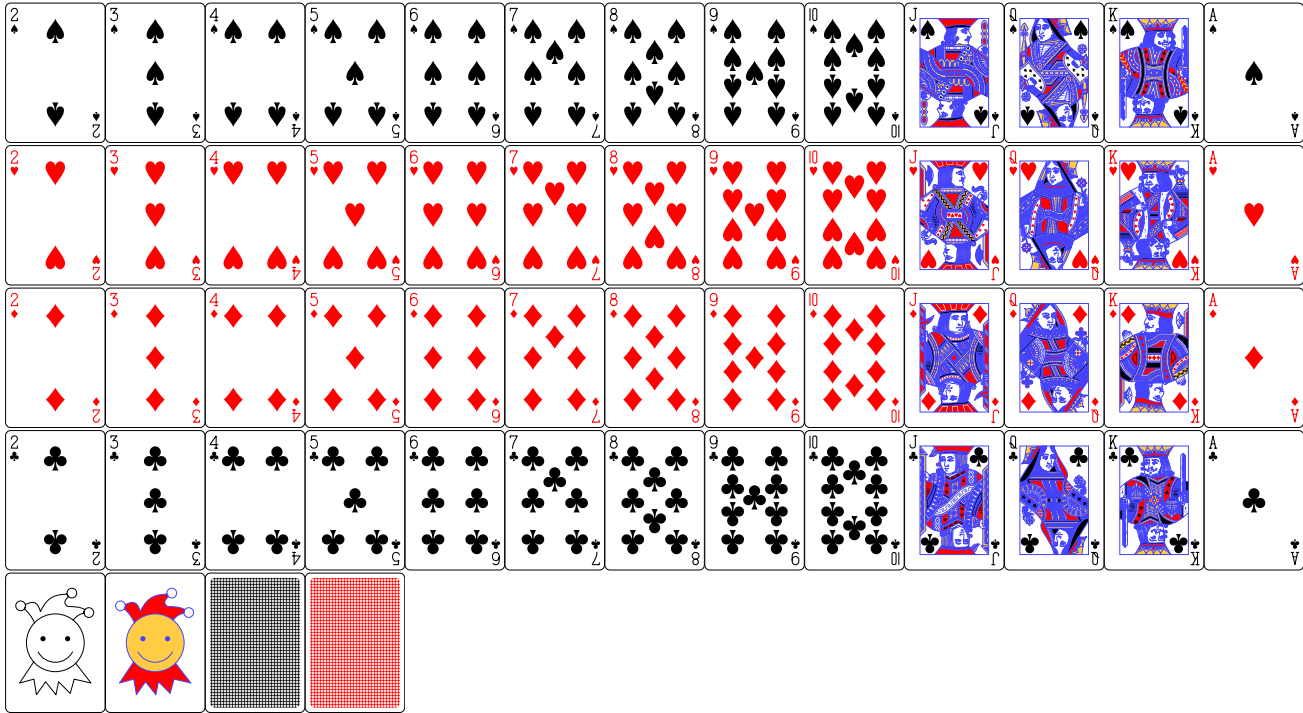
#### 7.2 Poker/Bataille/Belote (v2)

Dos disponibles : DosBleu ou DosRouge ou DosBleu2 ou DosRouge2



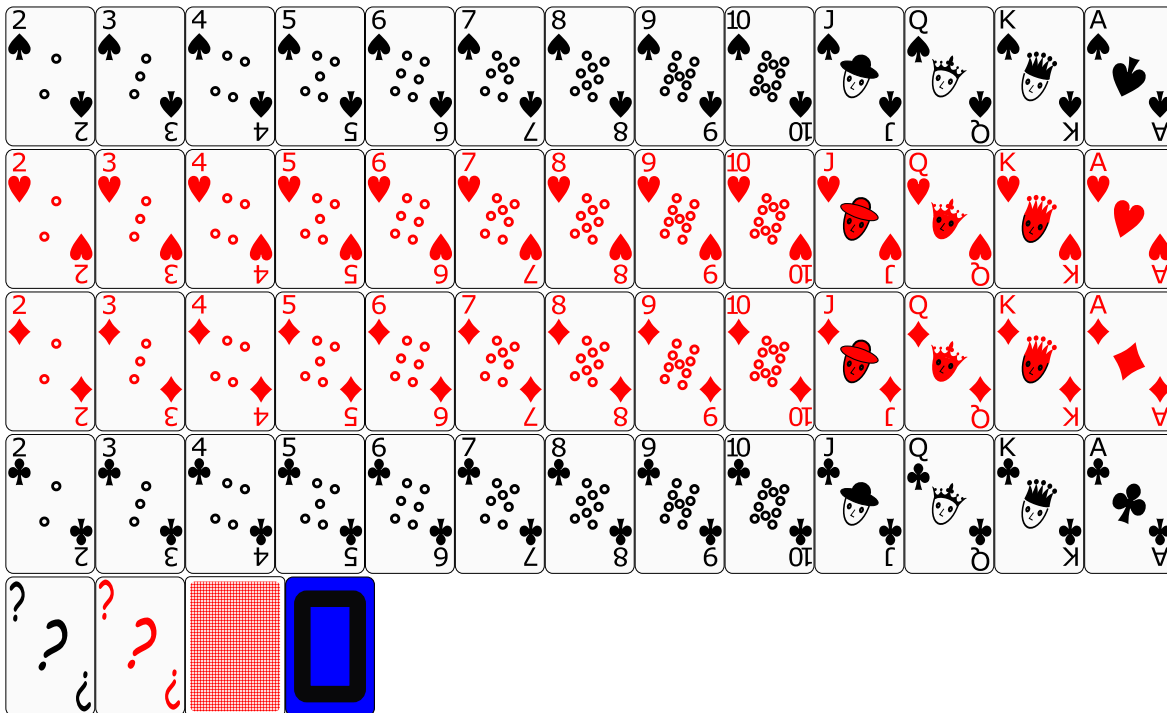
### 7.3 Poker/Bataille/Belote (v3)

Dos disponibles : DosNoir ou DosRouge



### 7.4 Poker/Bataille/Belote (v4)

Dos disponibles : DosBleu ou DosRouge



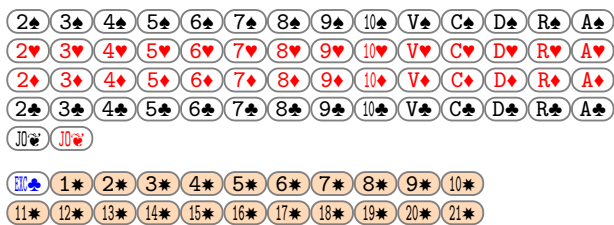
## 7.5 Cartes Tarot



## 7.6 Cartes de Uno



## 7.7 MiniCartes



## 8 Carte simple dans un environnement TikZ

### Idée(s)

La commande simple, avec l'option `(TikzAutonome=false)` permet à l'utilisateur de gérer les cartes dans un environnement `tikzpicture` indépendant.

L'origine des cartes est fixée, au coin bas-gauche, et la `(Rotation)` éventuelle est appliquée après la translation gérée par les `(DecalageXY)`.

### Code $\LaTeX$

```
\begin{tikzpicture}
  \draw[thin,lightgray] (-5,-5) grid (5,3) ; %grille rajoutée pour la lisibilité du code
  \foreach \ptsupport in {(0,0),(3,-4),(-3,-1),(-2,-3.5),(2,2.75),(-4.5,-4.5),,(1,-2.5)}%
    {\filldraw[Gray] \ptsupport circle[radius=2pt] ;} %poits rajouté pour la lisibilité du code
  \foreach \x in {-5,-4,...,5} \draw[lightgray] (\x,-5) node[below,font=\small] {$\x$} ;
  \foreach \y in {-5,-4,...,3} \draw[lightgray] (-5,\y) node[left,font=\small] {$\y$} ;
  \AffCarteJeu[Hauteur=2,Tikz=true,TikzAutonome=false]%
    {10C}
  \AffCarteJeu[TypeJeu=Pokerv2,Hauteur=2.5,Tikz=true,TikzAutonome=false,DecalageX=3,DecalageY=-4]%
    {JN}
  \AffCarteJeu[Hauteur=3,Tikz=true,TikzAutonome=false,DecalageX=-3,DecalageY=-1,Rotation=20]%
    {JR}
  \AffCarteJeu[Hauteur=1.75,Tikz=true,TikzAutonome=false,DecalageX=-2,DecalageY=-3.5,Rotation=-50]%
    {Dos}
  \AffCarteJeu%
    [TypeJeu=Tarot,Hauteur=2.75,Tikz=true,TikzAutonome=false,DecalageX=2,DecalageY=2.75,Rotation=-90]%
    {18AT}
  \AffCarteJeu[TypeJeu=Uno,Hauteur=2,Tikz=true,TikzAutonome=false,DecalageX=-4.5,DecalageY=-4.5]%
    {P4}
  \AffCarteJeu%
    [TypeJeu=Pokerv4,Hauteur=1.75,Tikz=true,TikzAutonome=false,Rotation=-10,DecalageX=1,DecalageY=-2.5]%
    {RP}
\end{tikzpicture}
```

