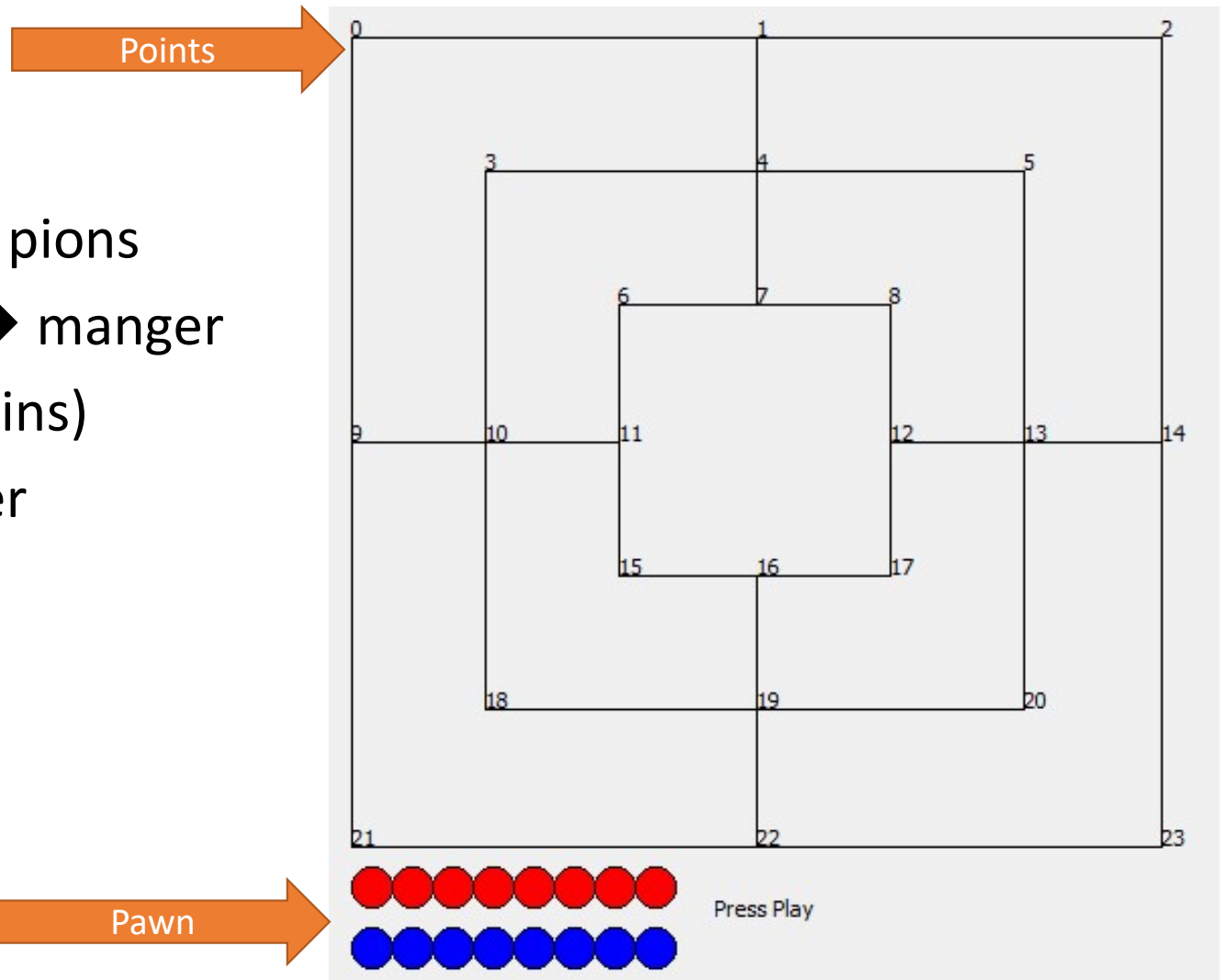


Moulin C++

Jean Nanchen

Le jeu

- Placer à tour de rôle les pions
- 3 de ses pions alignés → manger
- Déplacer ses pions (voisins)
- = 3 pions, on peut sauter
- < 3 pions → fin du jeu



Aperçu du jeu

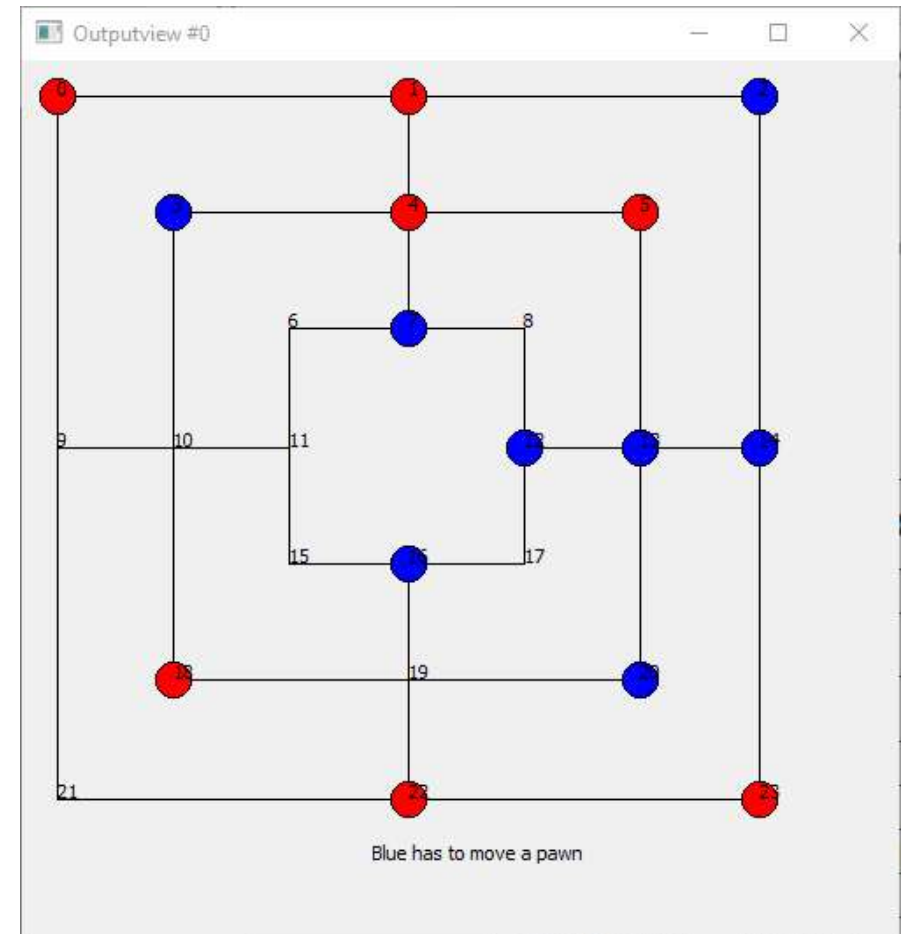
Command Window

Coordinate Place :

Coordinate Source :

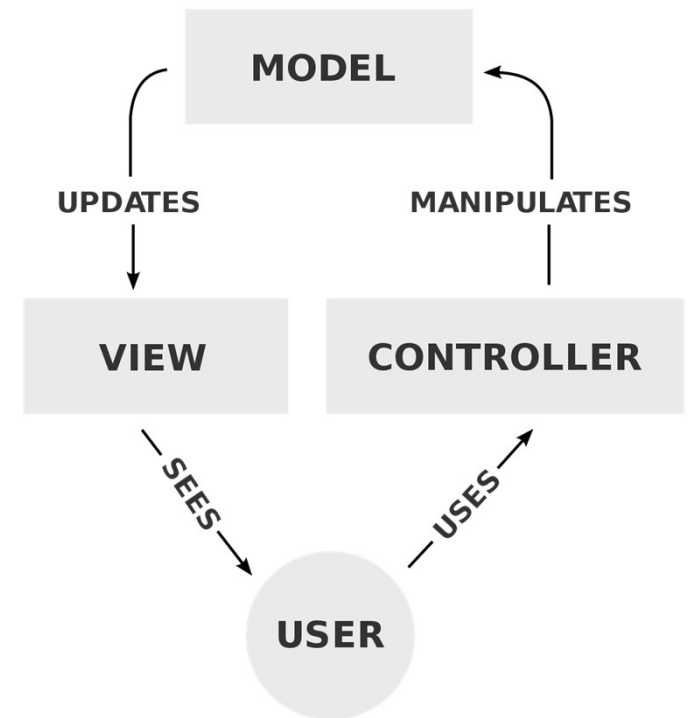
Coordinate Dest :

Coordinate Eat :



Modèle Vue Contrôleur (MVC)

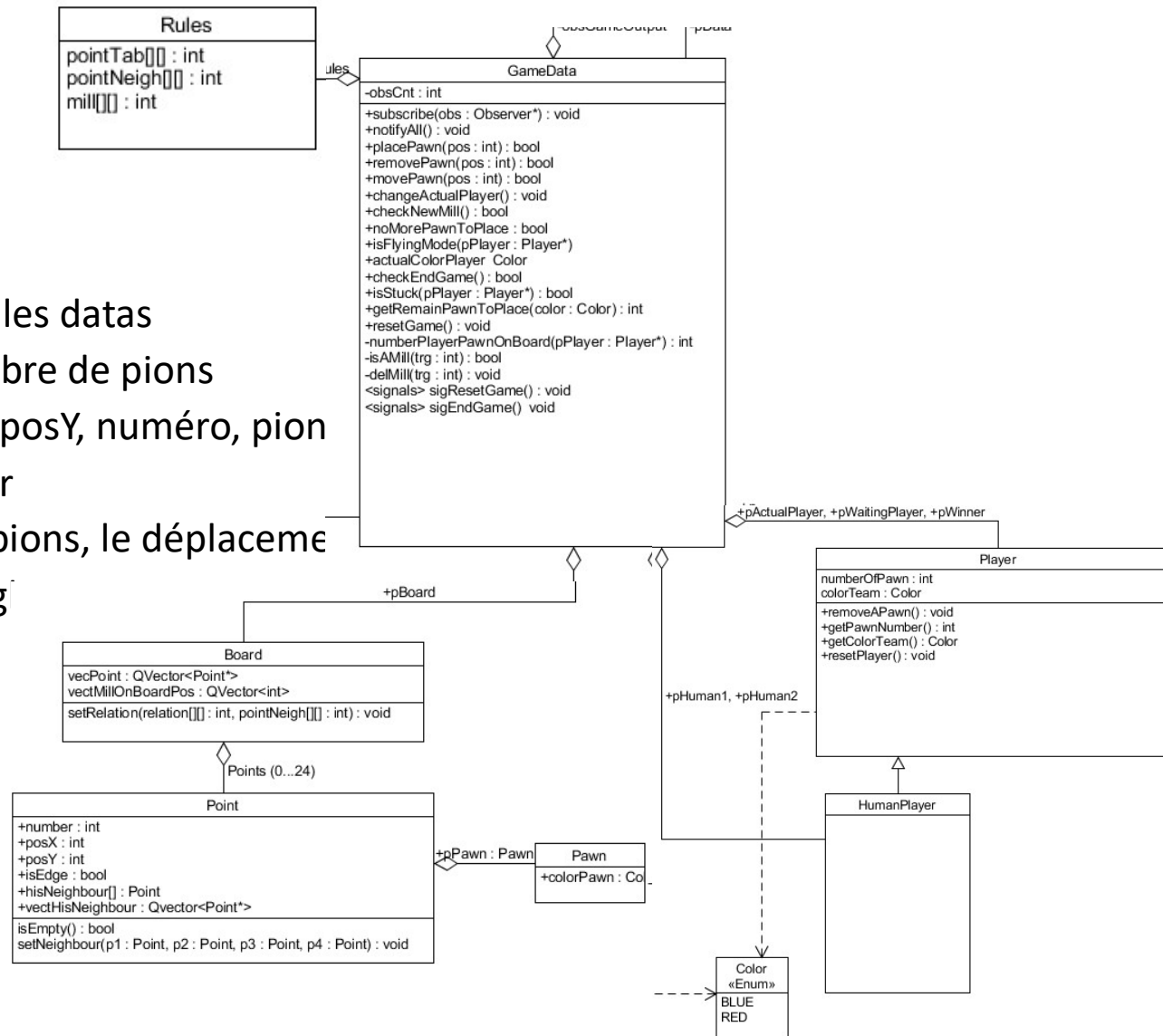
- 1978
- Web
- Model
 - Données à afficher
- View
 - Interface graphique
- Controller
 - Logique des actions effectuées par le user



Modèle

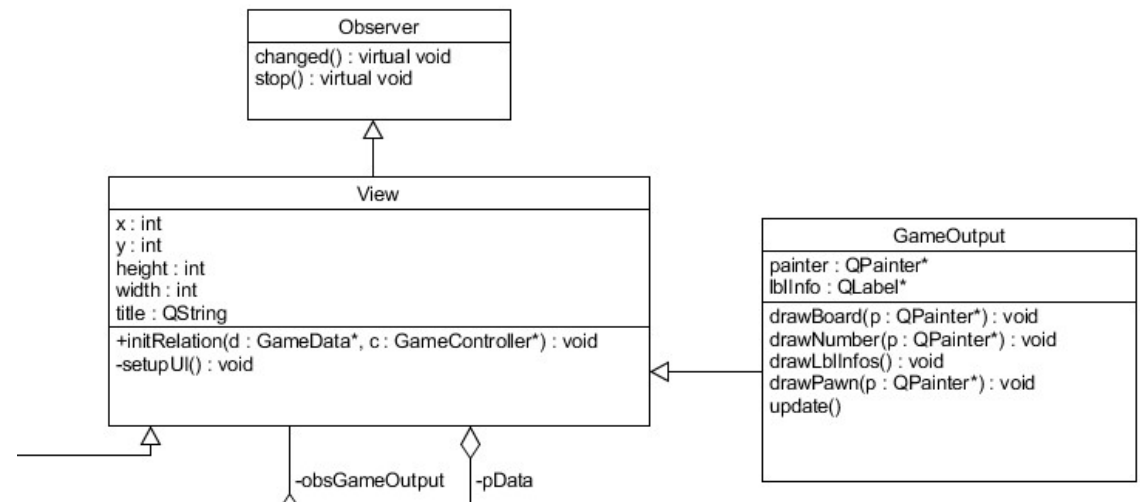
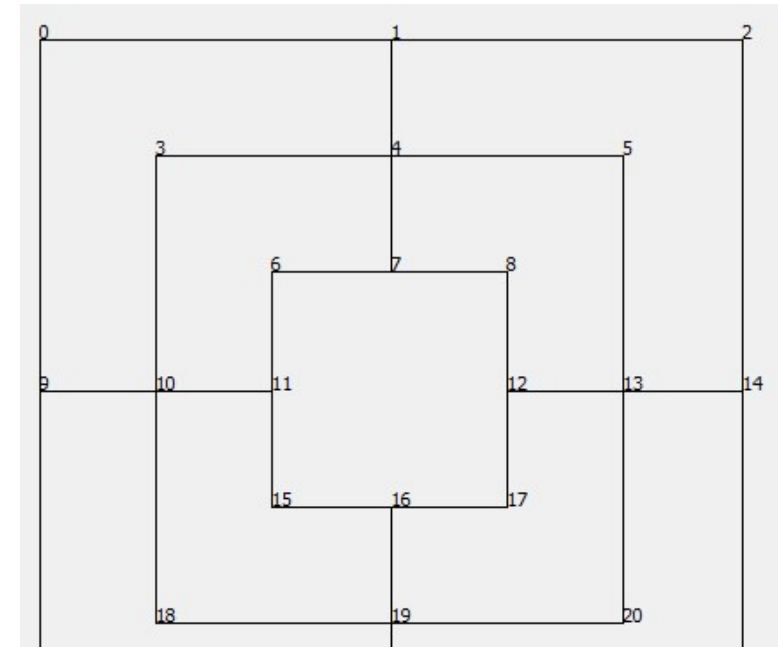
• Modèle

- Contient toutes les datas
- Joueurs → nombre de pions
- Points → posX, posY, numéro, pion
- Pawn → couleur
- Gère l'ajout de pions, le déplacement
- Contrôle des règles



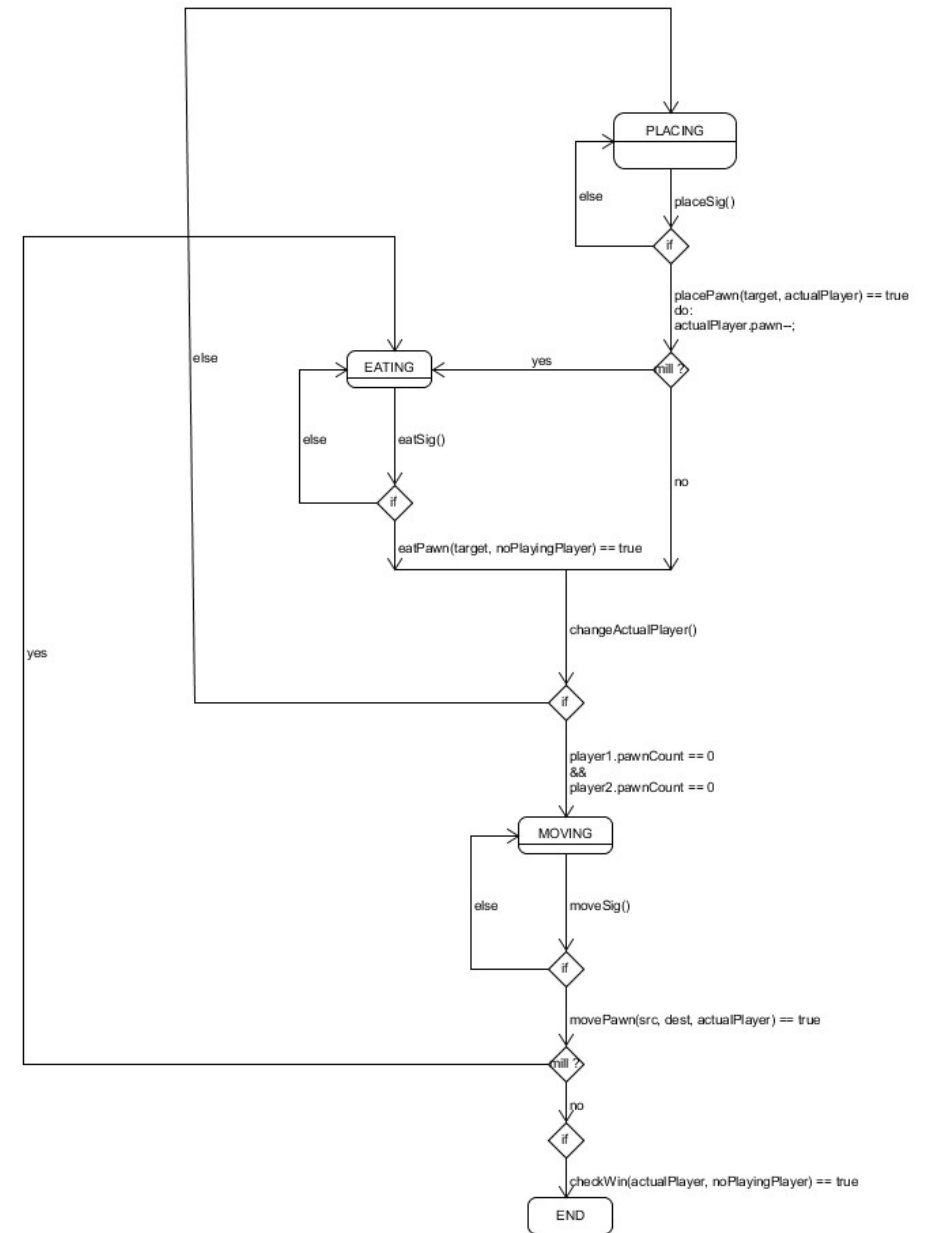
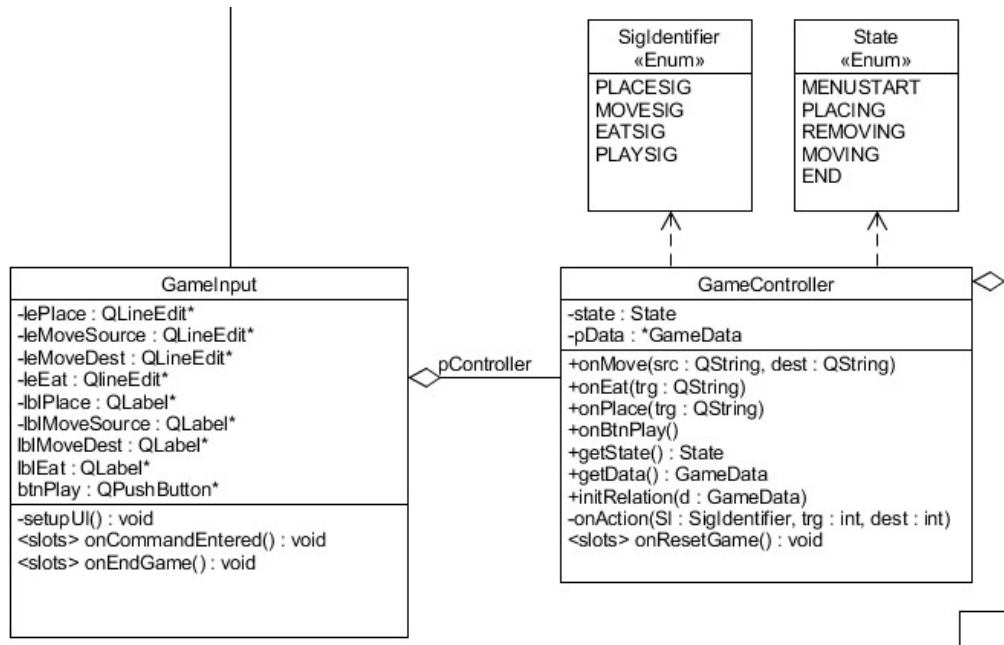
Vue

- Vue
 - Interface graphique venant du modèle
- Contrôleur
 - S'occupe des actions utilisateur
 - Move, Eat, Place, Play



Contrôleur

- Contrôleur
 - S'occupe des actions utilisateur
 - Move, Eat, Place, Play



Fonctions implémentées

Fonction	Résultat	Remarque
Eat	Implémenté et fonctionnel	
Place	Implémenté et fonctionnel	
Move	Implémenté et fonctionnel	
Détection de moulins	Implémenté et fonctionnel	
Gestion des déplacements	Implémenté et fonctionnel	
Fin du jeu (bloquage)	Implémenté et fonctionnel	
Fin du jeu (= 2 pions)	Implémenté et fonctionnel	
Humain VS HUmain	Implémenté et fonctionnel	
Humain vs ai	Non implémenté	Manque de temps
Pattern mvc	Implémenté	
Petit menu	Implémenté	Uniquement « Play »