

PROJET D'APOO

ANALYSE DU JEU DE BLOCAGE AVEC POLYOMINOS

Antoine CUINET
Gaspar QUENTIN

Table des matières

1	Introduction	2
2	Les fonctionnalités	3
3	Les classe	4
3.1	La classe Grille	4
3.1.1	Nom de la classe	4
3.1.2	Description de la classe	4
4	Initialisation de jeu	5
4.1	Dimensions du jeu	5
4.2	Distribution des pièces	5
5	Description des conditions	6
5.1	Placement des pièces	6
5.2	La partie est finie	6
6	Jeu de l'ordinateur	7
7	Ajouts/libertés prises	8
8	Conclusion	9

Introduction

Les fonctionnalités

Les classe

3.1 La classe Grille

3.1.1 Nom de la classe

3.1.2 Description de la classe

Initialisation de jeu

4.1 Dimensions du jeu

4.2 Distribution des pièces

Description des conditions

5.1 Placement des pièces

5.2 La partie est finie

Jeu de l'ordinateur

Ajouts/libertés prises

Conclusion