

SAE 1.01 : Puissance 4

Maquette

DESCRIPTION

Le puissance 4 sera un jeu tour par tour, à deux joueurs. Le joueur 1 aura des jetons 'O' et le joueur 2 aura des jetons 'X'. Le joueur devra donner le numéro de colonne (1 à 7) pour positionner son 'jeton'.

DÉBUT

Appuyer sur entrée pour commencer votre partie.

(joueur 1: O ; joueur 2: X)

LA GRILLE VIDE

- 1 -	- 2 -	- 3 -	- 4 -	- 5 -	- 6 -	- 7 -	-

LA GRILLE AVEC JETONS

			O				
		O	X				
- 1 -	- 2 -	- 3 -	- 4 -	- 5 -	- 6 -	- 7 -	-

LES GRILLES DE FIN

		O	O			
	X	X	X	X	O	
	O	O	X	X	O	

- 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 -

GAGNANT « X »

OU

		O				
		O				
		O				
	X	O	X	X		

- 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 -

GAGNANT « O »

OU

X	O	O	O	X	O	X
O	X	X	X	O	X	O
O	X	O	X	O	X	O
O	X	O	O	O	X	O
X	O	X	O	X	O	X
O	X	O	X	O	X	O

- 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 -

GRILLE PLEINE

LES ERREURS

1°

→ X ←

		X				
		O				
		X				
		O				
		O	O			
	X	O	X	X		

- 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 -

COLONNE PLEINE

→ Le joueur pourra rejouer, mais dans une colonne correcte, cette fois.

2°

```
→ X ← | | | | | | | |
        | | | | | | | |
        | | | | | | | |
        | | | | O | | | |
        | | O X | | | | |
      - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 -
```

Le joueur a joué en-dehors de la grille.

→ Le joueur pourra rejouer.

LES TEXTES EN JEU

- → Au joueur 1 de jouer, veuillez saisir un numéro de colonne. (entre 1 et 7)
- → Au joueur 2 de jouer, veuillez saisir un numéro de colonne. (entre 1 et 7)
- *** FIN DE PARTIE ***
- * EN DEHORS DE LA GRILLE * Veuillez re-saisir un numéro de colonne.
- * LA COLONNE EST PLEINE * Veuillez re-saisir un numéro de colonne différent de celui précédemment renseigné.

MAIGNAN Anton

1D1