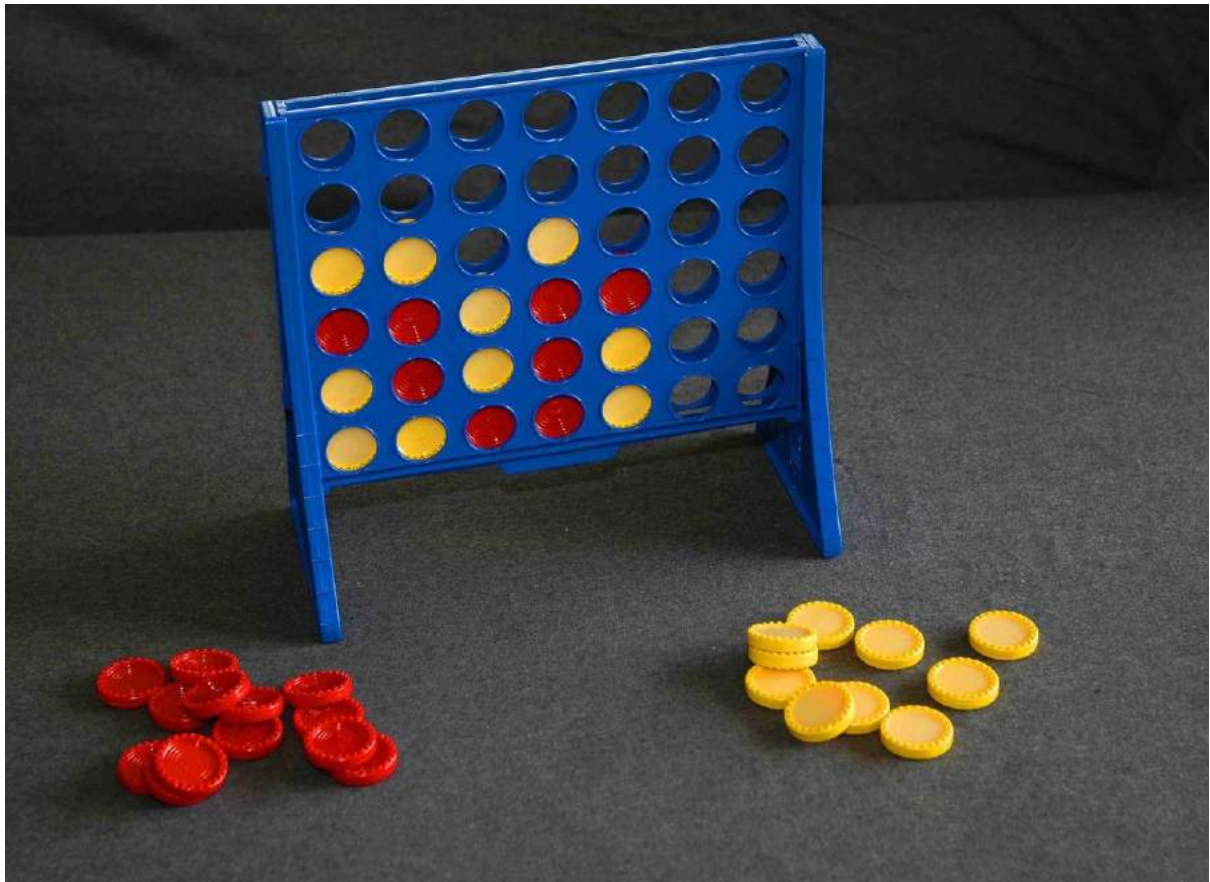


# Challenge Puissance 4



## L'objectif

Le but de ce challenge est de réaliser un jeu de Puissance 4. Il est à réaliser en 4 heures. Je sais qu'il sera très difficile, voire impossible de réaliser l'ensemble des spécifications, mais l'objectif est d'aller le plus loin possible en implémentant en priorité ce qui est le plus important pour le projet. Je te laisse déterminer ce qui est le plus important.

## Les règles

Un jeu de puissance 4 se compose d'une grille, habituellement de 6 lignes de 7 colonnes. Ce jeu se joue à 2 joueurs qui ont chacun des jetons de couleur, généralement jaune et rouge. A tour de rôle, chaque joueur choisit une colonne pour y faire tomber un jeton, qui vient se mettre au dessus des précédents de la même colonne. Une partie est gagnée par un joueur lorsque celui-ci réussit à aligner 4 jetons de sa couleur à la verticale, à l'horizontal ou en oblique.

# Les spécifications

- Le nombre de lignes et de colonnes, les couleurs de jeton doivent être paramétrables, ainsi que le nombre de jetons à aligner pour gagner
- Le jeu peut se jouer à 2 en local, seul contre l'ordinateur ou à 2 en réseau
- Le joueur peut définir son nom/pseudo
- La technologie utilisée n'est pas importante, même si il y a une préférence pour le javascript et angular
- L'interface graphique peut-être soit en mode console, web, application desktop ou mobile
- Un compteur sera utilisé pour déterminer le gagnant d'une partie en plusieurs manche entre 2 joueurs
- Un mode expert permet de jouer en 3D avec un cube au lieu d'une grille
- Le choix de la colonne à jouer se fera à l'aide du clavier ou de la souris, avec un indicateur au dessus de la colonne sélectionnée
- La manche doit être stoppée si un jeton déposé permet de réaliser la ligne de la victoire.
- Les utilisateurs, les scores et l'historique des parties sont stockés dans une base de données