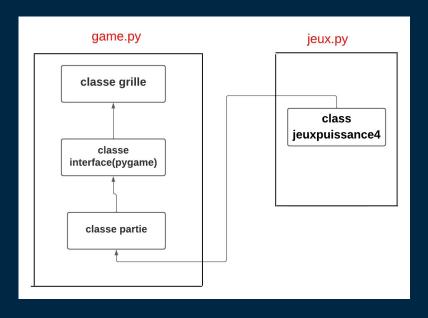
# Le jeu puissance4 Ayed oussama ING A1-03

## Le principe de jeu puissance4

Le but du jeu Puissance 4 est d'aligner 4 pions sur une grille comptant 6 lignes et 7 colonnes. Deux joueurs s'affrontent, chaque joueur dispose de 21 pions d'une couleur (noir ou blanc). Tour à tour les deux joueurs placent un pion dans la colonne de leur choix, le pion coulisse alors jusqu'à la position la plus basse possible dans ladite colonne et c'est ensuite à l'adversaire de jouer. Le vainqueur est le joueur qui réalise le premier un alignement (horizontal, vertical ou diagonal) d'au moins quatre pions de sa couleur.

### organigramme



Pour coder ce fameux jeu puissance 4 j 'ai utilisé 4 classes et 2 fichiers . Dans le premier fichier game.py j ai développer 3 classe : classe grille(), Une classe interface() pour le graphique et une classe Partie. Dans le deuxième fichier jeux.py j' ai utilisé une seule classe dont on peut déclencher ce jeu.

# Classe grille

Cette classe contient des méthodes qui réagit directement avec la grille

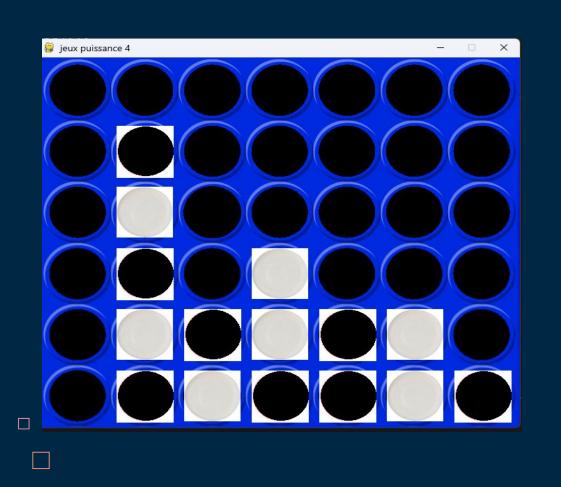
:

- 1- afficher la grille:
- 2- inverser la grille:
- 3- disposer le num de pion dans la grille:
- 4-vérifier l' alignement (horizontal, vertical et diagonal) et retourne le couleur de pion

# Classe interface()

Dans cette classe j' ai utilisé la bibliothèque **pygame** pour une interface graphique .en plus dans cette classe j' ai charger l'image d'une grille de jeu et les 2 pions (noir et blanc).

Après j' ai développé une méthode qui détermine le colonne ou on va ajouter un pion (à travers un coordonné x) Def determine\_colonne Et une méthode modifier : mettre à jour l'interface graphique en fonction de l'état de jeu



# Classe partie()

Cette classe contient les méthodes qui permettent de vérifier qui joue actuellement (joueur 1 ou joueur 2) et si la partie est finie ou non . et affiche le gagnant En plus , la méthode pour lancer une partie (jouer()).

