

**Université de Rouen**  
**MASTER 1 GIL et ITA**  
**Module : Théorie des jeux**

## **Projet : Othello**

Othello, appelé aussi Reversi, est un jeu de stratégie opposant deux joueurs qui se joue sur un plateau composé de  $8 \times 8$  cases en utilisant 64 pions bicolores réversibles. Pour connaître les règles de ce jeu, vous pouvez consulter le lien : <https://www.ffothello.org/othello/regles-du-jeu/>

Le projet consiste en l'implantation de Othello que vous pouvez réaliser en équipe composée d'au plus de quatre étudiants.

Le jeu sera implanté en Python ou en Java en utilisant les notions vues en cours.

Vous rendrez un programme opérationnel avec une interface graphique agréable et pédagogique. L'utilisateur devra avoir la possibilité des règles du jeu et d'avoir des exemples de parties et de jouer en choisissant le niveau de difficulté souhaité.

Le code source devra être correctement commenté. Vous rendrez également un rapport contenant un manuel d'utilisation ainsi qu'un descriptif des fonctions d'évaluation que vous avez choisies, votre étude de la stratégie gagnante, le détail des structures des données utilisées et des principales fonctions du programme.