

Tâches personnelles

Première partie : Définir les règles

- Rechercher des informations sur le jeu Katamino.
- Voir toutes les possibilités et les modes de jeu possible et en choisir un (le mode classique).
- Etudier attentivement les règles du jeu à retranscrire en informatique.

Deuxième partie : Création du moteur du jeu

- Installation et prise en main de EduPython et du langage.
- Création du tableau, symbolisation du plateau.
- Rendre possible l'ajout de pièces sur le plateau.
- Entrer chaque pièce possible dans toutes les rotations et dans les deux sens possibles.
- Rendre possible la rotation des pièces.
- Faire en sorte que les pièces ne puissent quitter le plateau.
- Faire en sorte que les pièces ne puissent se chevaucher.
- Implémenter la fonction de suppression d'une pièce.
- Détecter lorsque le niveau est gagné.
- Limiter les pièces utilisables dans chaque niveau.
- Intégrer tous les niveaux du Petit Chelem.
- Rendre possible la triche (passer directement au niveau suivant) pour faciliter les tests.

Troisième partie : Création de la partie graphique

- Prise en main de Py Game.
- Définition et mise en place des commandes du clavier et de la souris.
- Création des modèles graphiques de pièces dans tous les sens et orientations.
- Création du modèle graphique d'une case.
- Affichage graphique du plateau et des pièces.
- Suivi de la souris par la pièce sélectionnée.

Cédric Bevilacqua