

Projet Java 2016

Développement informatique avancé orienté application

Steakello

Descriptif

Le jeu sera de type plateau dont le but sera de prendre le contrôle d'un maximum de pièces de sa couleur,. Dans le cas présent, ces pièces seront représentées par des steaks cuits ou crus en fonction du joueur. Chaque joueur à son tour placera une pièce de sa couleur sur le plateau en alignement avec une de ses pièces déjà sur le plateau (en horizontale, verticale ou en diagonale). Si aucun coup n'est possible, le tour du joueur sera passé automatiquement. Si deux pièces d'un joueur se trouvent de part et d'autre des pièces du second joueur; ces dernières seront converties en pièces de la couleur du premier joueur. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de cases vides sur le plateau et le gagnant sera le joueur ayant le plus de pièces de sa couleur. Pendant la partie, les deux joueurs pourront voir le nombres de pièces qui les représentent. Le jeu comportera deux modes : les deux joueurs sur une même machine et deux joueurs sur des machines différentes.

Groupe

- Steffi Baugnies
- Pierre Dambois
- Jean-Baptiste Bonhomme

Github

<https://github.com/DamboisP/steakello>