

Projet Java 2016 - Steakello

Développement informatique avancé : application

Descriptif

Notre jeu sera de type plateau qui s'affichera sous forme de grille de huit cases sur huit. Le but de ce jeu sera pour les joueurs de prendre le contrôle d'un maximum de cases grâce à des pièces de couleur. Dans le cas présent, ces pièces seront représentées par des steaks cuits ou crus en fonction du joueur. Le jeu commence avec quatre pièces placées au centre du plateau, deux de chaque couleur. Les pièces de même couleur sont placées en diagonales. Tour par tour, chaque joueur placera une pièce sur le plateau de manière à englober une ou une ligne des pièces de l'adversaire que cette ligne soit en horizontale, verticale ou 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 d'une pièce ou d'une ligne de 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 est le joueur ayant le plus de pièces de sa couleur. Pendant la partie, les deux joueurs pourront voir le nombre de pièces qu'ils possèdent sur la grille. 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>