

Maquette SAE 1.01

Puissance

4

By Duncan Corp

Duncan Cadoret BUT-Informatique 1E2

Step 0.0 : Qui veut quoi ?

/*

Sélection de la couleur et du symbole en entrant 1 ou 2 selon ce que souhaite Joueur 1. Par défaut le joueur 2 aura l'autre couleur.

*/

Joueur 1, choisissez votre pion
(1 ou 2) :

1 : ● ou 2 : ●

Votre choix :

Step 0.1 : indications

Les commandes pour jouer sont les suivantes :

q -> déplacement du pion sur la gauche

d -> déplacement du pion sur la droite

s -> chute du pion

h -> à presser si vous souhaitez revoir les commandes

r -> recommencer

Step 1.1 : Le déplacement vers la gauche

```
/*
```

```
    Le joueur dont c'est le tour peut en pressant la touche 'q'
    déplacer son pion sur la gauche de sa position
```

```
*/
```

Joueur 1 :

```

      ●
,---,---,---,---,---,---,---,
|  |  |  |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|---|---|
```

Joueur 1, entrez une action : q

Joueur 1, entrez une action :

Step 2.0 : Le milieu de partie

Joueur 2 :



-----|

-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

| _ _ _ | _ _ _ | _ _ _ | _ _ _ | _ _ _ | _ _ _ | _ _ _ |



Joueur 2, entrez une action :

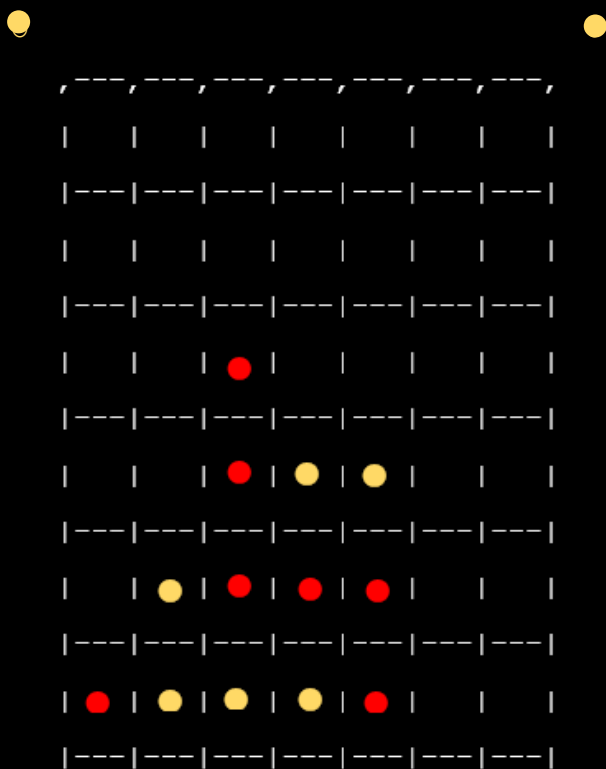
Step 2.1 : Dépassement horizontal

/*

Le tableau possède 7 cases horizontales et l'utilisateur
ne doit donc pas pouvoir dépasser les bornes du tableau

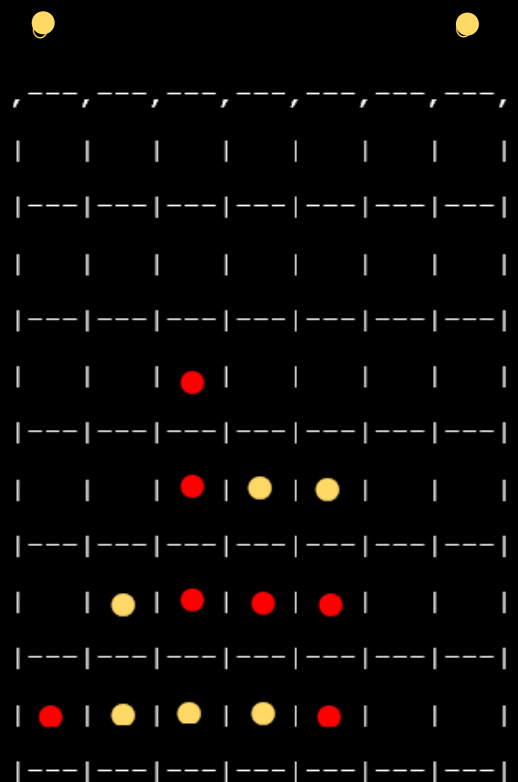
*/

/* Ce que l'on veut éviter : */



/* La solution proposée :

(Limiter le déplacement aux bords
maximum) */



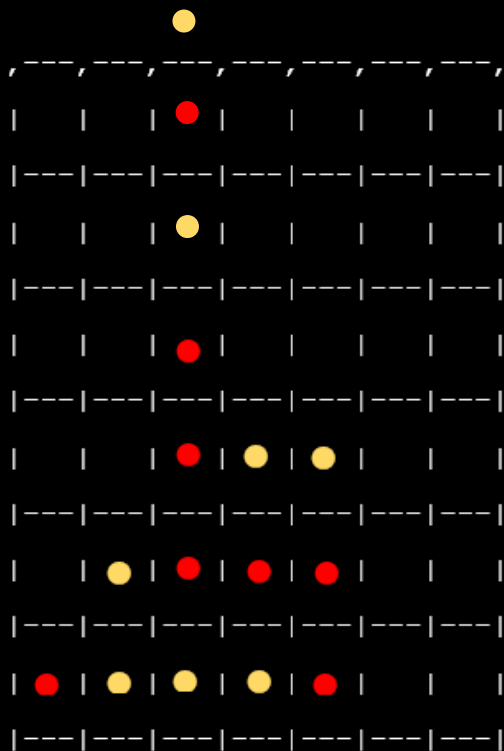
Step 2.2 : Dépassement vertical

/*

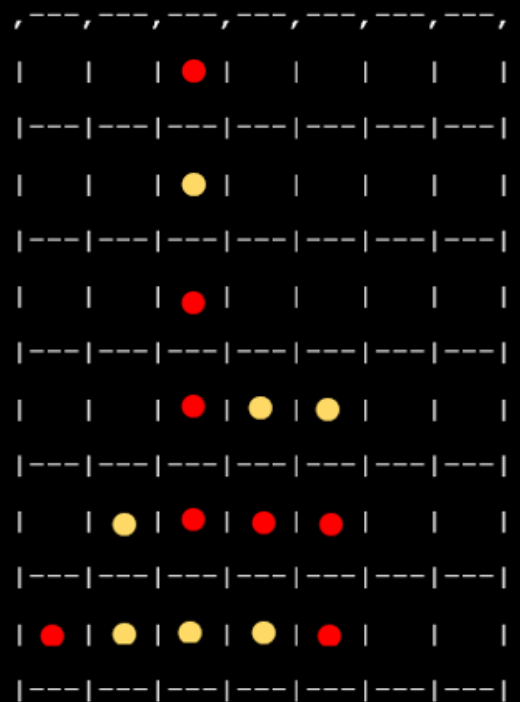
Le tableau possède 6 cases verticales et l'utilisateur
ne doit donc pas pouvoir dépasser les bornes du tableau

*/

/* Ce que l'on veut éviter : */



Action interdite, cette colonne est
déjà pleine, veuillez en choisir une
autre



Step 3.0 : Les conditions de fin, le match nul

```
/*
```

```
Ici toutes les cases du tableau sont pleines et aucun des deux  
joueurs n'a réussi à aligner 4 pions, la partie est donc  
déclarée comme nulle.
```

```
*/
```

```
,---,---,---,---,---,---,---,  
| ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |  
|---|---|---|---|---|---|---|  
| ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |  
|---|---|---|---|---|---|---|  
| ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |  
|---|---|---|---|---|---|---|  
| ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |  
|---|---|---|---|---|---|---|  
| ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |  
|---|---|---|---|---|---|---|  
| ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |  
|---|---|---|---|---|---|---|  
| ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |  
|---|---|---|---|---|---|---|
```

Match Nul

Faites 'r' pour recommencer une
partie

Step 3.1 : La gagne

/*

Ici, le joueur n°1 a gagné puisqu'il a réussi à remplir la condition de victoire*

*/

```
,---,---,---,---,---,---,---,---,
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  | ● |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|---|---|
|  | ● | ● | ● |  |  |  |
|---|---|---|---|---|---|---|
|  | ● | ● | ● | ● |  |  |
|---|---|---|---|---|---|---|
|  | ● | ● | ● | ● | ● |  |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ● | ● | ● | ● | ● | ● |  |
|---|---|---|---|---|---|---|
```

Le joueur 1 à gagner !

Faites 'r' pour recommencer une
partie

*Condition de victoire : Le joueur gagne s'il réussit à aligner 4 pions que ce soit sur l'axe vertical, horizontal ou bien en diagonale.