TM\_Puissance\_4

# Introduction

J’ai choisi de programmer le jeu Puissance 4, car c’est un jeu que tout le monde à déjà joué étant plus jeune donc facile à comprendre et qui présente beaucoup de possibilités d’implémentation. J’avais pour objectif de développer un puissance 4 qui puisse se jouer en joueur contre joueur, et joueur contre ordinateur avec plusieurs niveaux de difficultés.

Ce projet me permet de découvrir plus pronfondément les différents aspects de l’informatique, comme gérer une grille de jeu, tester les différentes conditions de victoire, et surtout implémenter un algorithme qui sait mettre en place de simples stratégies comme bloquer un joueur ou déposer la pièce qui lui permet d’alligner 4 pièce.

Pour mon TM je voulais déjà un sujet qui concerne la programmation dans l’informatique, j’ai spécifiquement choisi le puissance 4 grâce à mon professeur de mathématique qui m’a fortement influencé sur mon choix.

Problèmes rencontrés :

Turn avec if valid\_location on pouvais jouer et mettre un coup dans une colonne remplie aucun pion ne tombe et on perd le coup, il fallait déplacer turn dans la condition valid\_location comme ça il verifiait d’abord si le coup était valide et pose une pièce avant que le turn ne switch et que le joueur adverse puisse jouer