|  |
| --- |
| **YiruMaxWuziqi : Choix des structures de données** |

# L’importance

Toute l’algorithmique tourne autour de ce choix. Par conséquent, il est important d’être sûr de ce choix avant de commencer la programmation.

Il faut en réalité penser à plusieurs choses :

* Comment va-t-on implémenter le modèle ?
* Comment va-t-on réaliser l’interface graphique ?

# Les différentes solutions

Je suis ouvert à toute proposition ‼

## Un tableau multidimensionnel ?

### Pour le modèle

Il s’agit sûrement du choix le plus adapté pour ce jeu. En effet, on peut représenter le plateau de jeu par un quadrillage à deux dimensions. Par conséquent, tous les pions sont caractérisés par des coordonnées (x et y).

Du coup, il sera nécessaire de déclarer des variables de configuration pour définir la taille du tableau.

### Pour l’interface

Il reste un petit détail…

Les pions ne se placent pas dans les cases du tableau, mais sur les intersections. Donc, il faut trouver une solution pour ce problème.

Hypothèse (à vérifier) : On construit un quadrillage en fonction des variables de configuration. Chaque intersection correspondra à une case du tableau.