

Titre du projet	Morpion
Nom de l'équipe	E- DATE
Université de rattachement	Passerelles Numériques Madagasikara
Membres de l'équipe	Elivette RAVAONIRISOA - Développeur Back- End Dihariniaina RABEARIMANANA - Designer & Développeur Front-End Angelico RAZAFINDRAMISY - Designer & Développeur Front-End Elisé RAZAFIMANANA - Développeur Back-End Tokiniaina RAHARIJAONA - Chef de projet & Designer
Description du projet	<p>E- DATE Morpion est</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un jeu se déroule sur un plateau de jeu composé de 9 cases,disposées en 3 lignes et 3 colonnes. • Deux joueurs participent au jeu et jouent par tours en plaçant les symboles dans les cases vides. • Deux symboles(X et O). Après chaque placement de symbole, le jeu vérifie si un des joueurs a réussi à aligner trois de ses symboles. <ul style="list-style-type: none"> - Si c'est le cas, ce joueur remporte la partie.Une fois que la partie est terminée (un joueur a gagné ou la partie est nulle), - Si toutes les cases sont remplies et qu'aucun joueur n'a réussi à aligner trois de ses symboles, la partie est déclarée nulle. - Possibilité de démarrer une nouvelle partie ou de quitter le jeu. • L'interface en ligne de cette jeu morpion en ligne est conçue d'une interface graphique conviviale où les joueurs peuvent interagir avec le plateau de jeu à l'aide de leur souris. • Nous apportons une innovation : couleur à choisir.
Objectifs du projet	<ul style="list-style-type: none"> • Le but du jeu est de réussir à aligner trois de ses propres symboles de manière horizontale, verticale ou diagonale. • Permettre aux joueurs de développer leurs réflexions. • Permettre aussi aux joueurs d'être plus malin, et avoir de la logique.
Durée du projet (en jour)	5 jours

Roles :

Chef de projet :

- Fait le planning de travail des équipe
- Maintien les relations entre les membres de l'équipe
- S'occupe des suivis du projet

Designer :

- Conception de l'interface du jeu

BackEnd :

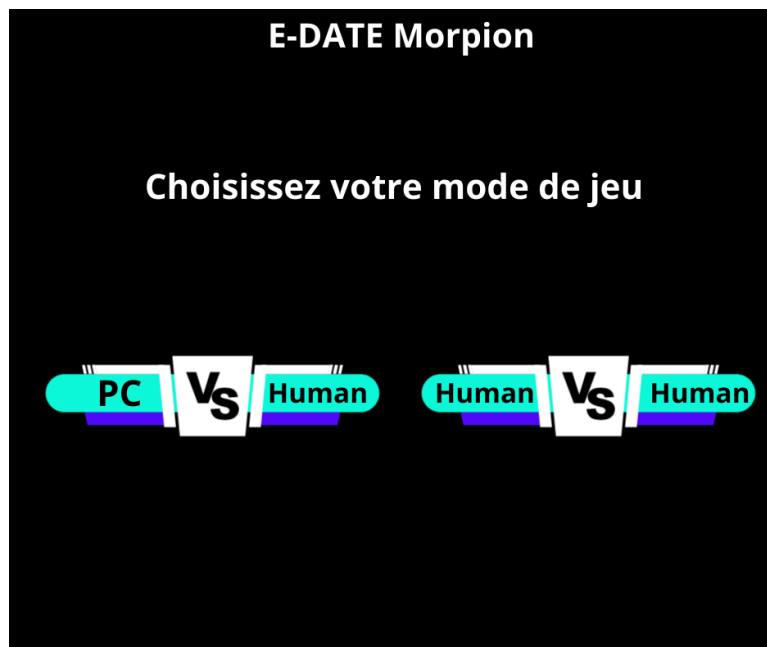
- Fonction des cases à cliquer
- Fonction victoire ou match nul
- Lien entre le back et le front end

FrontEnd :

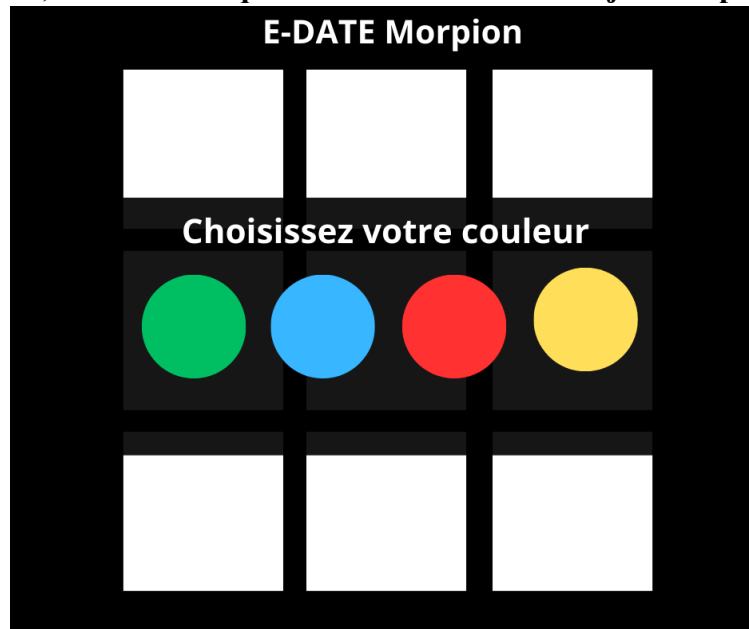
- Codage de l'interface : choix , grilles et effets de changement de couleur

MAQUETTE :

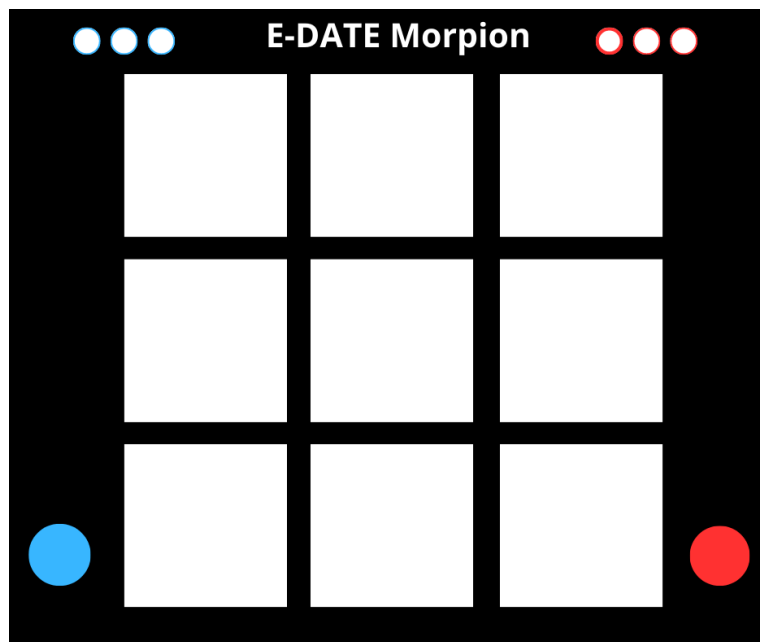
Commencement : choix de jouer avec l'ordi ou à deux players



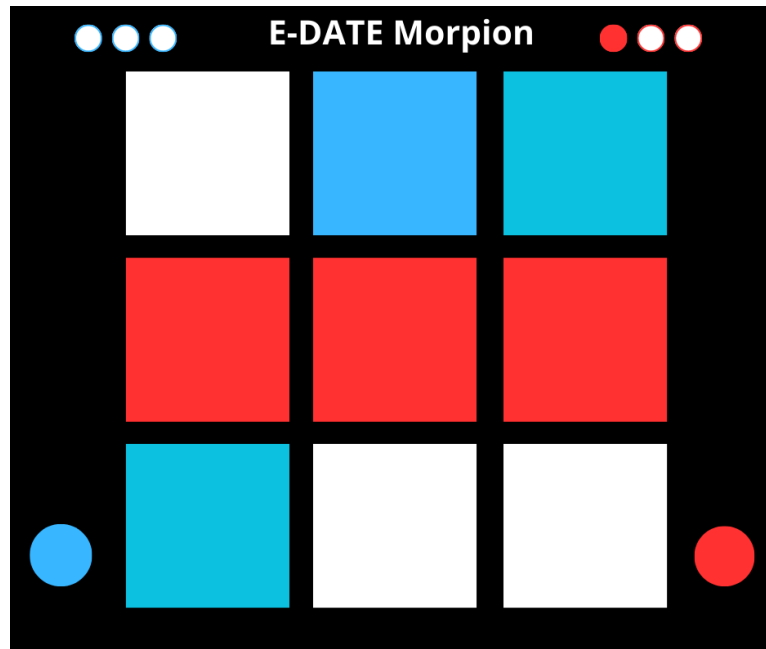
En entrant, on demande quelle couleur veulent les 2 joueurs pour jouer;



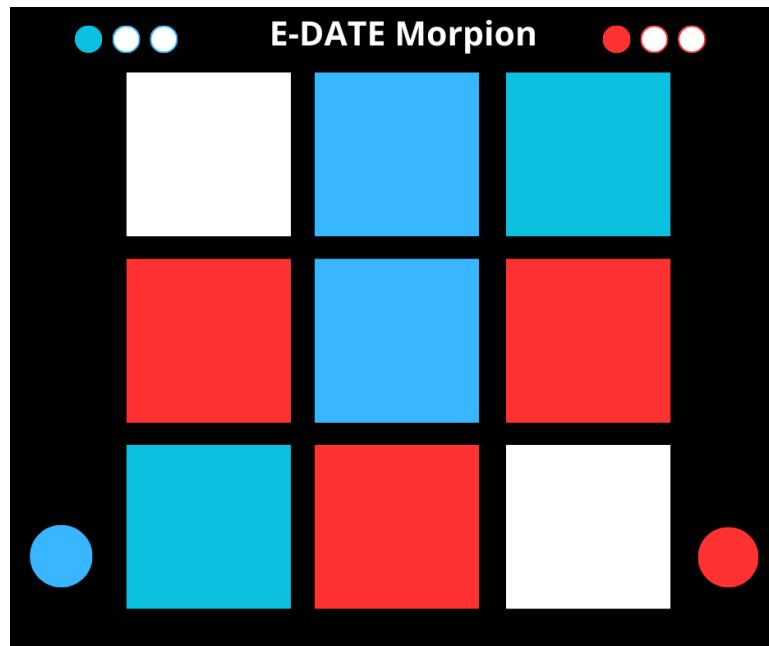
Le jeu va commencer et les scores sont départ à zéro



Quand le joueur rouge gagne, il y a le score plein sur le premier bouton rouge



Quand le joueur bleu gagne, il y a le score plein sur le premier bouton bleu



Les fonctions nécessaires:

- Une fonction case_clique() qui appelle si un bouton dans un grille est cliqué
Cette fonction est composée de différentes conditions.
- Une fonction verifier_victoire() qui vérifie si un des deux joueurs gagne ou bien la partie est nulle.

Comme dans la fonction précédente, elle est composée des conditions et des boucles pour éviter de répéter plusieurs fois un seul fonctionnement.

- Une fonction choisir_mode_jeu() qui donne le choix aux utilisateurs s'ils veulent jouer à deux player ou ils veulent jouer contre l'ordinateur
- Une fonction choisir_couleur() pour choisir les couleur a jouer
- Une fonction score() pour montrer au joueur leurs scores et son adversaire
- Une fonction rejouer() pour faire appelle au programme si un joueur gagne ou match nul
- Une fonction fusionner() qui relie tous les fonctionnement du jeu surtout les fonction ci-dessus.

CALENDRIER D'EXECUTION

[illegible]