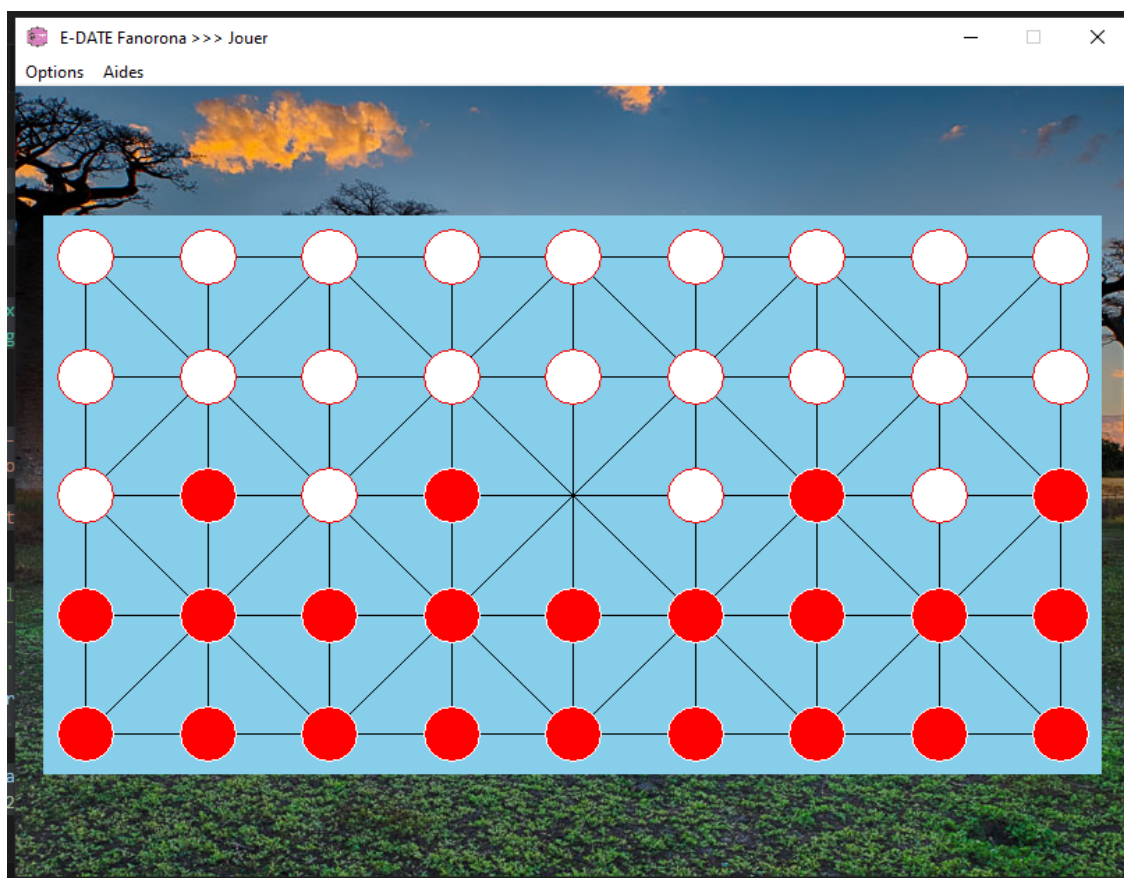
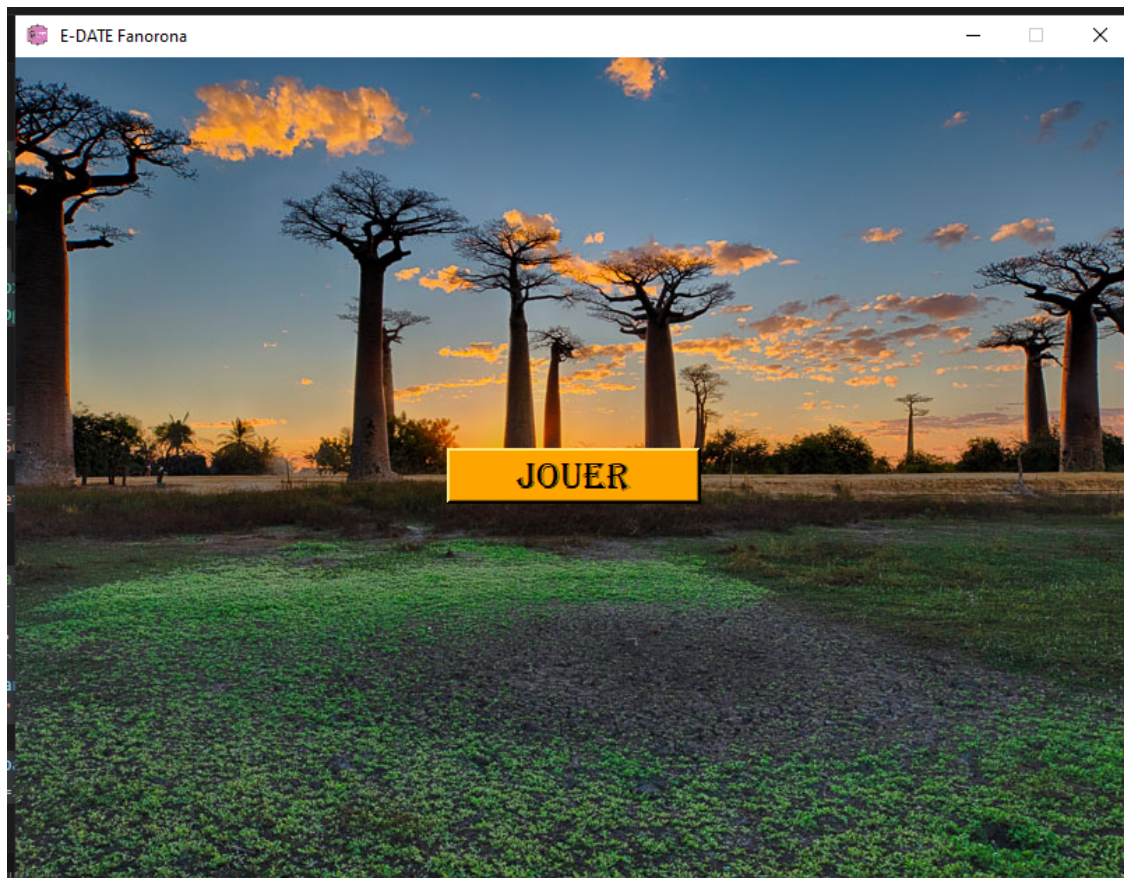




Titre du projet	Fanoron- tsivy malagasy
Nom de l'équipe	E- DATE
Université de rattachement	Passerelles Numériques Madagasikara
Membres de l'équipe	Elivette RAVAONIRISOA (Front-end) Dihariniaina RABEARIMANANA (Back-End) Angelico RAZAFINDRAMISY (Chef de projet & Back-End) Elisé RAZAFIMANANA (Design + Canevas) Tokiniaina RAHARIJAONA (Back-End)
Description du projet	Fanoron- tsivy est un jeu malagasy que les Malagasy utilisaient pour éduquer les enfants, pour qu'ils deviennent logique et plus intelligents grâce au jeu. On trouve un rectangle à 5 lignes horizontales et 9 lignes verticales. Chaque carré est assorti de 2 lignes obliques. Au final, le jeu comporte 4 carrés dans le sens vertical et 8 autres dans le sens horizontal. Comme les pions sont placés sur tous les points d'intersection des carrés, chaque joueur dispose 22 pions.
Objectifs du projet	<ul style="list-style-type: none">• jeu de société conçu pour la famille, les amis, les collègues• gagner tous les pions de la partie adverse.• Devenir plus malins et plus logique
Durée du projet (en jour)	7 jours

PROTOTYPE





Les fonctions nécessaires:

- Class MyApp()
- Fonction de :
- `__init__`
- `hide()`
- `show()`
- `aide()`
- `openpropos()`
- `onClosefenpropos()`
- `quitter()`
- `openjouer()`
- `askClosefenjeu()`
- `askstart()`
- `charger()`
- `ulist()`
- `choix_approche()`
- `choix_eloignement()`
- `colorCase()`
- `deplacement()`
- `evaluation_prise_pion()`
- `fin_tour()`
- `grille()`
- `interface()`
- `joueur_suivant()`
- `open_choix()`
- `place_pion()`
- `possibilitees()`
- `prise_pion_approche()`
- `prise_pion_eloignement()`
- `restart()`
- `sauvegarder()`
- `select()`



CALENDRIER D'EXECUTION

Fanorona																	
E- DATE																	