

# Atelier 1 - UE S2 Projet

## Analyse des règles du jeu

### 1 Objectif

L'objectif de cet atelier est de montrer votre compréhension des règles du jeu en illustrant avec pertinences *les déplacements possibles* du jeu ainsi que les *dernières étapes d'une fin de partie*.

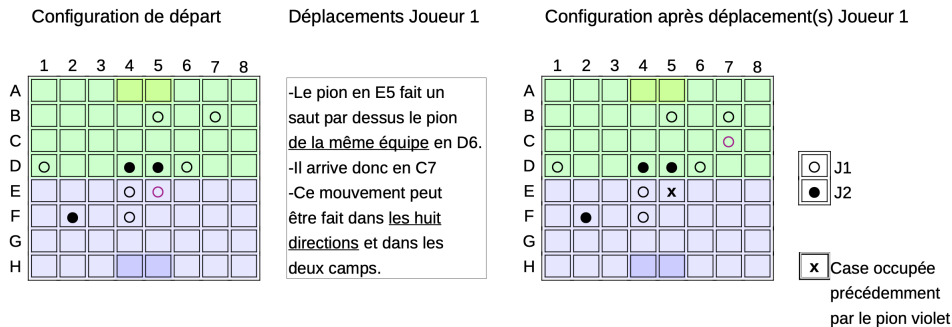
### 2 Détails

Selon la règle du jeu que vous devez programmer, vous avez une grille à votre disposition (format ods et xlsx).

Vous devez rendre un document au format **pdf** qui illustre tous les types de déplacements possibles de la règle : une configuration de départ, la description "en français" des pions qui sont déplacés/capturés/modifiés et la configuration d'arrivée correspondante. Vous prendrez des configurations de départ qui ne sont ni celles du début de partie ni celles des exemples des règles du jeu. La configuration de départ doit être crédible.

Voici un exemple, (pour un autre jeu) :

#### Scénario Déplacement par Saut



Si un enchaînement est possible vous devrez, en plus de l'illustration des déplacements possibles, représenter les 3-4 mouvements d'un enchaînement. Il est important de montrer que vous avez compris dans quels cas il est possible de faire un enchaînement et dans quels cas cela n'est pas possible.

Votre document devra également illustrer *la succession* des 3 ou 4 derniers mouvements avant la fin d'une partie. S'il y a plusieurs façons de mettre fin à une partie, vous devrez illustrer chacune de ces façons.

### 3 Critères d'évaluation

Cet atelier est noté sur 10 (8 points de travail, 2 points d'évaluation des pairs).

Le travail est noté à l'aide d'une grille sur les critères suivants :

- Anonymat
- Lisibilité du document
- Illustration des déplacements / enchaînements
- Illustration du ou des scénarios de fin de partie