

Othello / Reversi

Jason Richard

Tout notre code est effectué en anglais pour l'open source (le projet sera mis sur github en public)

Console :

```
C:\WINDOWS\py.exe
Size of gameboard : 20
Number of player : 2
 00  01  02  03  04  05  06  07  08  09  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19
00 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 00
01 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 01
02 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 02
03 |  |  |  |  X  O  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 03
04 |  |  |  O  X  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 04
05 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 05
06 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 06
07 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 07
08 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 08
09 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 09
10 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 10
11 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 11
12 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 12
13 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 13
14 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 14
15 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 15
16 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 16
17 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 17
18 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 18
19 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 19
 00  01  02  03  04  05  06  07  08  09  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19
SCORE :
O : 2
X : 2
O turn!
Enter a X coordinate (column) :
```

Il est possible de jouer à deux joueurs et de modifier la taille de plateau. Dans les fonctions, on y retrouve :

- Chaque joueur tour par tour
- Les pions se retournent
- Celui qui a le plus de pions gagne
- Définir la taille du plateau
- Définir le nombre de joueur
- Impossible de jouer si l'emplacement n'est pas valide

- Un try catch pour prendre que des nombres et éviter les crashes

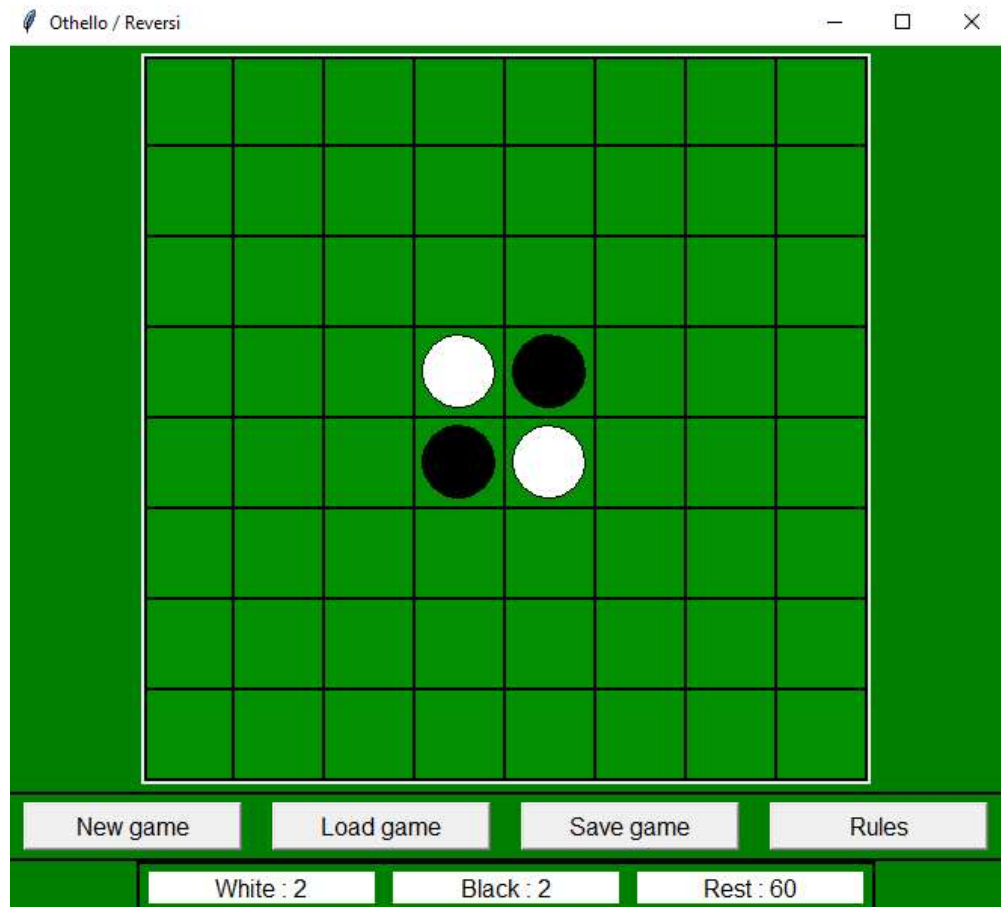
Difficultés :

- Le retournement des pièces
- Définir les coups possibles

Améliorations :

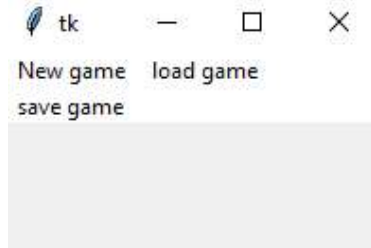
- Le centrage des pions de départ
- Jouer jusqu'à 4
- Menu

Tkinter :



Je dispose d'une interface tkinter. Cependant, elle n'est pas fonctionnelle par manque d'effectif. Dans les fonctions, on y retrouve:

- New game qui définit un quadrillage et place des pions
- Rules qui donne les règles
- 2 boutons (Load game, Save game). Ils redirigent sur une nouvelle fenêtre "Non disponible"
- Des compteurs de pions White Black et le Rest pour les cases vides



Une nouvelle fenêtre est en cours de création.

Difficultés :

- Le quadrillage
- La gestion du canvas

Améliorations :

- Multijoueur
- Améliorer le menu
- Sauvegarder la partie
- Charger une partie
- Changer la taille du plateau
- Jouer jusqu'à 4