

# LE JEU ET LE DISPOSITIF

- ▶ Il faut distinguer le jeu (abstrait) du dispositif qui permet de lui donner vie
- ▶ Un jeu peut être « porté » sur plusieurs type de dispositif
- ▶ Dispositif permet de faciliter la mise en place et le respect de certaines règles
- ▶ Exemple : Puissance 4
  - ▶ une règle dit qu'il faut obligatoirement mettre un point à la position y la plus basse possible
  - ▶ gravité permet de s'assurer du respect de cette règle

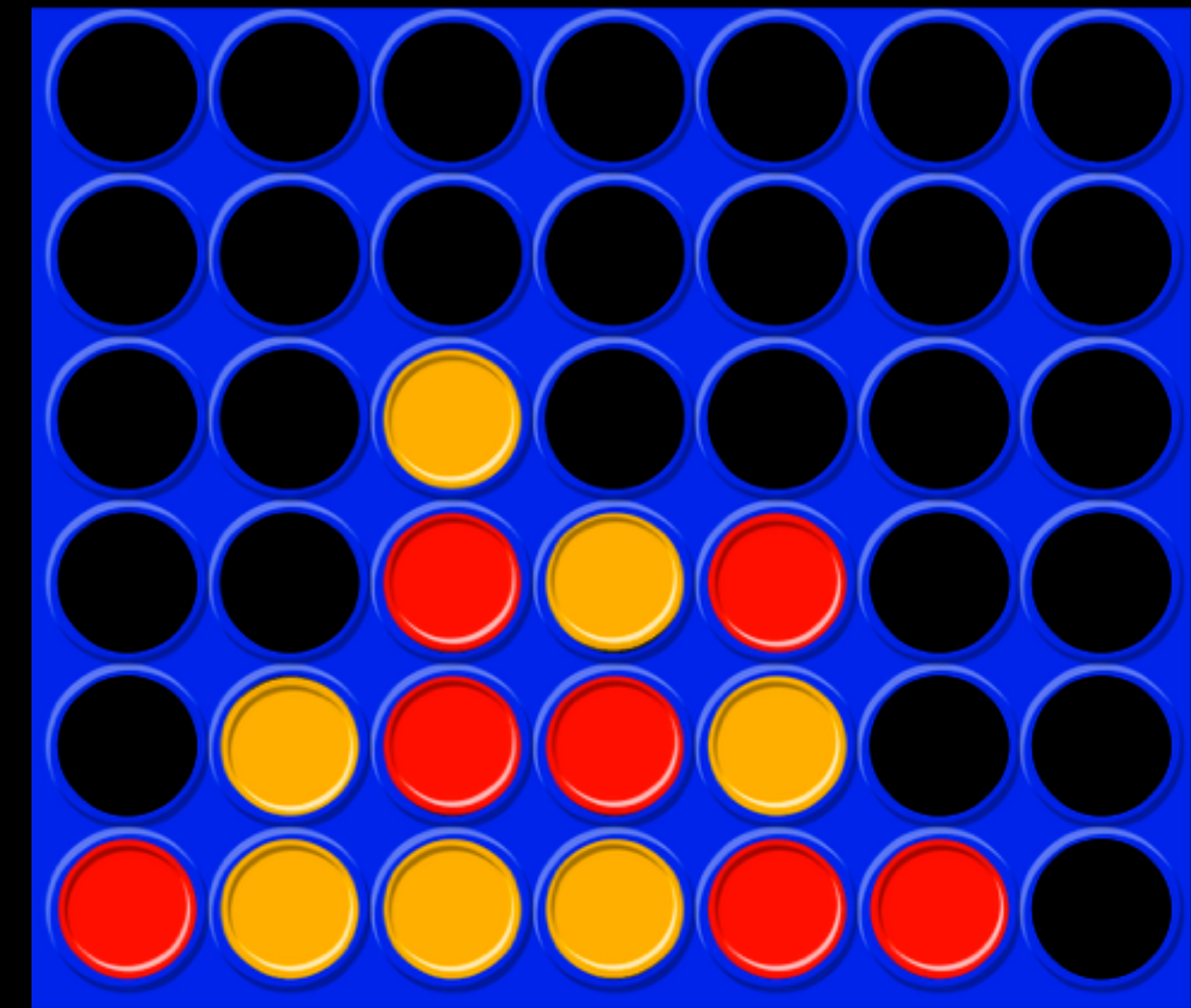


Image d'une partie de Puissance 4 provenant de [wikimedia.org](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Connect_Four_board.png). Créé par François Haffner

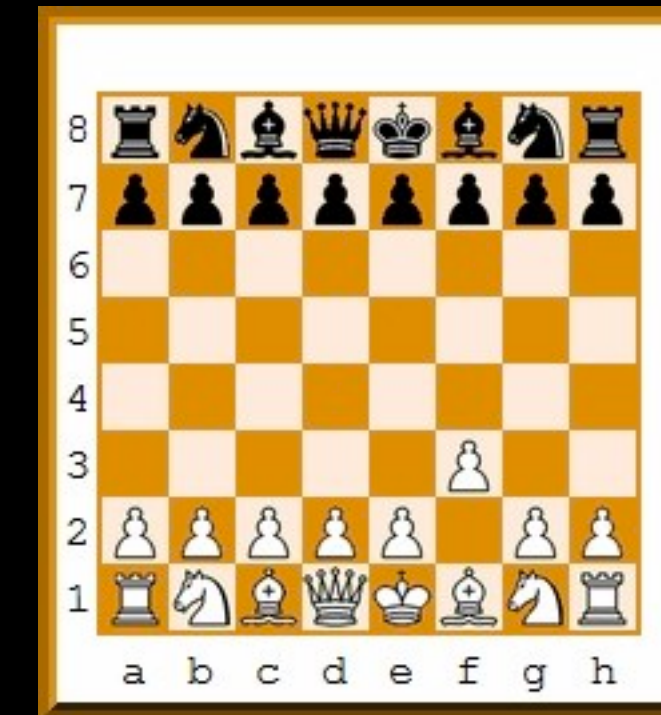
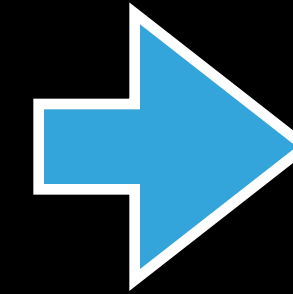
## LE JEU (STRUCTURE)

### ► Des actions



état 1

Une action



état 2