

SAE ST.01: Maquettage

Représentation de la grille vide

1	2	3	4	5	6	7

Représentation des pions :

Pion 1 : O

Pion 2 : X

Représentation du choix de la colonne :

Pour qu'elle colonne choisissez-vous jouer <Joueur X> ?

☐ = Console

La demande du choix de la colonne sera fait par un affichage de texte * puis la saisie par une écoute de vier.

* qui Joueur X sera rempli car par le nom du joueur

Représentation d'une grille après 3 tours joués

			O			
		O	X			
1	2	3	4	5	6	7

Représentation du choix de la colonne

Le numéro de colonne doit être compris entre 1 et 7.

Affichage fait si la colonne saisie n'est pas comprise entre 1 et 7 (indus) puis on redemande le choix de la colonne

Représentation colonne pleine

Impossible de jouer dans cette colonne car elle est pleine !

Joueur X = rempli par le nom d'un joueur, de même pour Joueur Y.

Représentation Victoire

Victoire de Joueur X face à Joueur Y !

Affichage fait en cas de victoire

Représentation Égalité

Égalité ! Aucun gagnant !

Affichage fait en cas d'égalité (grille pleine)

Affichage fait si la colonne dans laquelle le joueur essaye de jouer est pleine, puis on redemande le choix de la colonne

Représentation message d'introduction

Bonjour, bienvenue dans le jeu du
puissance 4. Les règles sont les suivantes :
Chacun votre tour, vous placez un pion
dans une colonne, le gagnant est le 1er
joueur à disposer 4 pions, soit horizontalement,
soit verticalement, soit en diagonale.
Si la grille est pleine, sans gagnant,
il y a égalité.
Bon jeu et bonne chance !

□ = console.

Message envoyé lors du démarrage
du programme.

Représentation demande de démarrage de la partie

Saisir 0 pour démarrer la
partie.

Message envoyé à la suite du message d'introduction

Représentation erreur saisie du démarrage

Vous devez saisir 0 pour démarrer
la partie

Message envoyé si la valeur saisie lors de la demande
de démarrage n'est pas 0.