

# Documentation Fonctionnelle

## Rappel concis des règles :

- Quand une chaîne n'a plus de degrés de liberté, elle est capturée
- On ne peut pas rejouer sur une case qui vient d'être capturée
- Lorsque les deux joueurs passent, la partie est finie

## Bouton IHM :

- Le bouton « **Passer** » sert à faire sauter le tour du joueur, si les deux joueurs passent consécutivement, la partie est terminée et on ne peut plus poser de pierre
- Le bouton « **Sauvegarder** » sert à sauvegarder la partie à l'état actuel dans un fichier au format sgf. Le fichier est créé à la racine du projet. Le format du nom du fichier est le suivant :

Date courante (au format YYYY/mm/DD\_HHhMM) + \_JeuGo\_Tour\_ + numéro du tour actuel

## Mode de jeu :

- 2 Joueurs : Le jeu possède la possibilité que 2 joueurs s'affrontent. Ils joueront successivement en posant chacun son tour une pierre à l'aide de la souris

## Options :

Aucun menu n'est disponible mais il est possible de personnaliser son jeu lors de l'exécution.

Voici la liste des options :

- ./Affichage ☐ Crée un plateau de jeu vierge avec 6 \*6 pierres en mode de jeu 2j
- ./Affichage -p XX ☐ Crée un plateau de jeu vierge avec XX\*XX nombres de pierres en mode de jeu 2j
- ./Affichage -l nomFichier.sgf ☐ Charge une partie sauvegardée

## Paramètre :

- Nombre de pierre : 6\*6 (par défaut)
- Largeur des bordures : 50px
- Taille d'une case : 24px \* 24px