

Jeu du Moulin(Projet)

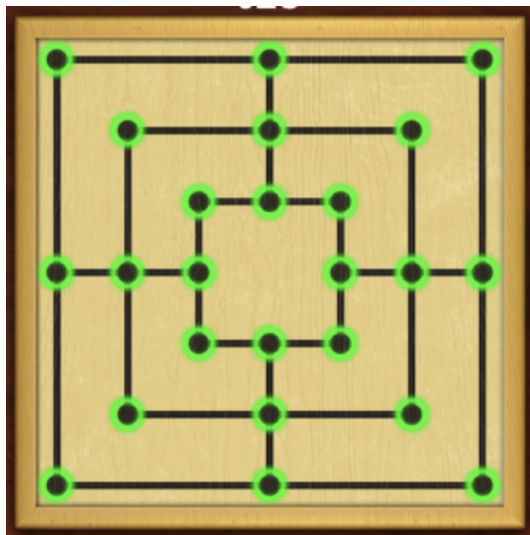
Dans ce projet vous serez amenés à programmer le jeu du "Moulin". Pour vous familiariser avec le jeu et ses règles, vous pouvez y jouer à cette adresse :

<https://www.toupty.com/jeu-en-ligne-moulin.html#gsc.tab=0>

Dans le cadre de notre projet, nous avons simplifié certaines règles et nous allons maintenant les décrire. Vous trouverez la règle du jeu original sur Moodle si vous souhaitez ensuite améliorer votre application...

Nombre de joueurs : 2 joueurs. Dans notre exemple.

Matériel : Une grille particulière de 24 positions.



But du jeu : Tant qu'il en possède encore, chaque joueur place à tour de rôle un pion sur une intersection libre. La phase 2 débute après que les joueurs ont placé tous leurs neuf pions. Lorsqu'il n'a plus de pion à poser, chaque joueur fait glisser l'un de ses pions vers une intersection voisine libre en suivant un chemin prévu. Si cela conduit à la formation d'un moulin, c'est-à-dire trois pions alignés, le joueur capture un pion de son adversaire³. La phase 3 débute dès que l'un des joueurs est réduit à 3 pions. Celui qui ne possède plus que trois pions peut alors se déplacer en sautant où il veut³.

Le jeu s'achève quand un joueur n'a plus que deux pions ou ne peut plus jouer, il est alors le perdant.

I Planning du projet

L'objectif de ce projet est d'implémenter en python le jeu du Moulin. Le deuxième joueur sera la machine. Vous devez prévoir une stratégie pour cette dernière. ?