

TP Puissance 4

Découpez bien votre code en fonctions réutilisables. Le moins de code possible doit se trouver en dehors de fonctions

Jalon 1: Création du Plateau de Jeu

1. Créez une grille 6x7 afin de représenter le plateau de jeu.
2. Affichez la grille à l'écran.

Jalon 2: Placer les Jetons

1. Ajoutez une fonctionnalité pour placer des jetons dans les colonnes.
2. Assurez-vous que les jetons tombent dans la première case vide de la colonne sélectionnée.

Jalon 3: Vérification des Coups Gagnants

1. Implémentez la logique de victoire (4 pions alignés verticalement, horizontalement ou diagonale)
2. Annoncez le gagnant dès qu'un joueur aligne 4 jetons.

Jalon 4: Tour par Tour

1. Alternez les tours entre les deux joueurs
2. Assurez-vous que le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur gagne ou que le plateau de jeu soit rempli. Dans ce cas déclarez égalité

Jalon 5: Interface Utilisateur Améliorée

1. Ajoutez une interface utilisateur plus conviviale en utilisant des graphismes ou des caractères ASCII / Unicode pour représenter les jetons et le plateau de jeu.
2. Ajoutez des instructions pour que les joueurs sachent comment jouer.

Jalon 6: Gestion des Entrées Utilisateurs

1. Validez les entrées des joueurs pour éviter les erreurs.
2. Assurez-vous que les joueurs ne peuvent placer des jetons que dans des colonnes valides et qu'ils ne peuvent pas remplir une colonne déjà pleine.
3. Ajoutez la possibilité de recommencer une partie après une fin de partie.

Jalon 7: Historique

1. Enregistrez dans un fichier l'historique de chaque coup d'une partie
2. Un coup c'est une couleur et un emplacement
3. Affichez l'historique à la fin d'une partie
4. Écrasez le fichier au démarrage d'une nouvelle partie
5. Utilisez la fonction open() de python