<u>Auteur:</u> Mattéo Gaillard

Maquette Puissance 4

Nombre de personne maximum pouvant jouer: 2

Spécificité de la grille: 6 lignes et 7 colonnes

Principe du jeu: chaque joueur doit faire tomber un jeton dans une

colonne. Celui qui aligne 4 jetons soit horizontalement,

verticalement ou en diagonale (droite ou gauche) gagne. Les deux joueurs peuvent aussi faire égalité si la grille est remplie (plus aucun joueur ne peut poser de pion) et qu'aucun des cas énoncé avant n'a pu été trouvé.

Lexique:

Touches de déplacement:

- D déplacer le pion vers la colonne de droite
- Q déplacer le pion vers la colonne de gauche
- S faire tomber le pion dans la colonne

Représentation des pions:

- O pion rouge
- X pion jaune

Affichages:

Affichage de la représentation des pions dans la console (le message sera affiché <u>uniquement</u> au début de la partie)

Représentation des pions:

O: pion rouge attribué à utilisateur A

X: pion jaune attribué à utilisateur B

Affichage de l'usage des touches dans la console (le message sera affiché à chaque fois que l'utilisateur doit choisir une colonne)

Touches de déplacement:

D: déplacer le pion vers la colonne de droite

Q: déplacer le pion vers la colonne de gauche

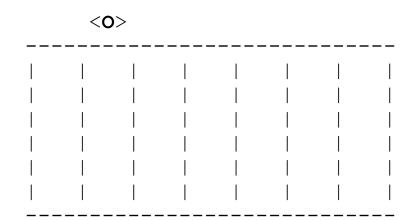
S: faire tomber le pion dans la colonne

Affichage annonçant à qui est le tour (le message sera affiché à chaque fois que l'utilisateur doit choisir une colonne)

Au tour de l'utilisateur A

Affichage de la grille (vide)

Affichage du choix de la colonne d'un utilisateur



Remarques:

- l'utilisateur ne pourra pas se déplacer dans une colonne qui n'existe pas tel que la colonne -1 ou la colonne 8.
- L'utilisateur est obligé de déposer à pion.
- Si l'utilisateur essaie de poser un pion dans une colonne pleine, rien ne se passe.

Légende :

O: le pion de l'utilisateur

Pour voir les touches de déplacement:

c.f **Lexique** « Touches de déplacement »

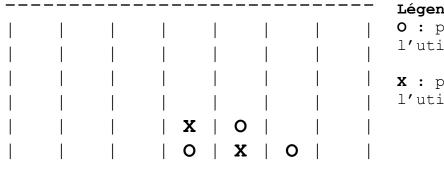
Affichage quand un pion est sur la grille

	0			

Légende :

O : le pion de l'utilisateur

Affichage contenant plusieurs pions sur la grille



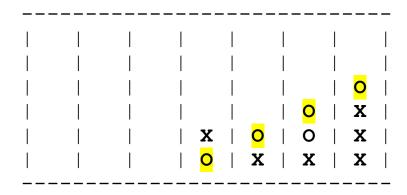
Légende :

O : pion de l'utilisateur A

X : pion de l'utilisateur B

Tous les cas de fin de partie:

Quand un utilisateur gagne la partie avec 4 jetons alignés en diagonale droite



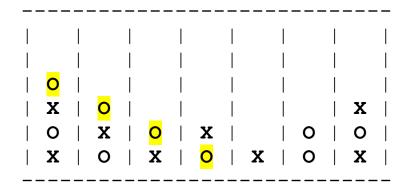
Légende :

O : pion de l'utilisateur A

x : pion de l'utilisateur B

Mise en évidence de l'alignement des jetons

Quand un utilisateur gagne la partie avec 4 jetons alignés en diagonale gauche

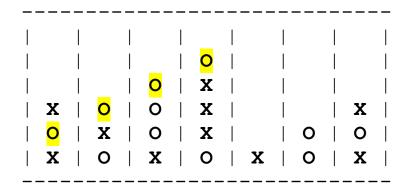


Légende :

O: pion de l'utilisateur A

X : pion de l'utilisateur B

Mise en évidence de l'alignement des jetons Quand un utilisateur gagne la partie avec 4 jetons alignés en diagonale bas à gauche



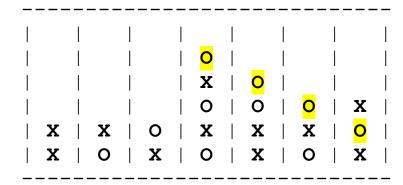
Légende :

O: pion de l'utilisateur A

X : pion de l'utilisateur B

Mise en évidence de l'alignement des jetons

Quand un utilisateur gagne la partie avec 4 jetons alignés en diagonale en bas à droite



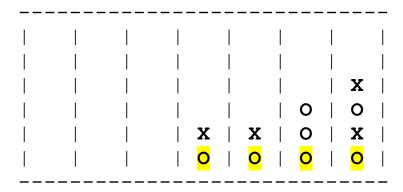
Légende :

O : pion de l'utilisateur A

X : pion de l'utilisateur B

Mise en évidence de l'alignement des jetons

Quand un utilisateur gagne la partie avec 4 jetons alignés horizontalement



Légende :

O : pion de l'utilisateur A

X : pion de l'utilisateur B

Mise en évidence de l'alignement des jetons

Quand un utilisateur gagne la partie avec 4 jetons alignés **verticalement**

Légende :

O: pion de l'utilisateur A

X : pion de
1'utilisateur B

Mise en évidence de l'alignement des jetons

Quand il y a une **égalité**

Légende :

O: pion de l'utilisateur A

X : pion de l'utilisateur B

- En cas d'égalité le message suivant sera affiché: Égalité personne n'a gagné !
- En cas de victoire d'un utilisateur le message suivant sera affiché :

Bravo utilisateur A vous avez gagné!

REMARQUES:

- Le surlignage jaune ne sera pas présent dans le jeu final, il sert d'indication pour la maquette.
- Les cas de figure énoncés sont valides pour l'utilisateur A et B