

Othello en C# / WPF

Cyril Ruedin et Alexandre Serex

Dlm3-a

29.01.2017

Introduction

Le jeu d'Othello, apparu d'abord sous le nom de Reversi en 1883 en Angleterre puis reconnu au Japon en 1971 sous le nom officiel qu'on lui connaît aujourd'hui, est un jeu de plateau en 1 contre 1 faisant s'opposer les pions blancs et les pions noirs.

Ce paradigme étant dépassé en 2017, notre implémentation du jeu fait s'affronter deux biscuits délicieux dont seuls les plus gourmands pourront les faire se multiplier jusqu'à la victoire !

Fonctionnalités et propriétés

Notre implémentation intègre les fonctionnalités et les propriétés suivantes :

- Le plateau de jeu est représenté par une interface réalisée en XAML.
- Les cases jouables sont plus claires et identifiables lorsque la souris passe sur ces dernières.
- Le score est affiché et synchronisé automatiquement par databinding.
- Il se joue à deux sur le même ordinateur à tour de rôle.
- Une partie peut être sauvegardée et rechargée à tout moment.
- Les règles du jeu sont respectées et seuls des coups valides seront admis. Si aucun coup valide n'est possible pour le joueur dont c'est le tour, il passe son tour. Si aucun joueur n'a de coup valide, la partie est terminée.
- Lorsque la partie se termine, le joueur dont ses biscuits sont les plus nombreux gagne la partie et un message s'affiche.
- Deux horloges affichent le temps de réflexion utilisé par chaque joueur.
- L'interface s'adapte à des résolutions diverses.
- L'interface IPlayable fournie est implémentée à l'exception d'une méthode dont son utilité sera justifiée plus tard.
- Le nombre de cases est facilement modifiable dans le code. Un développeur aguerri pourra donc en un tournemain organiser des tournois d'Othello sur des plateaux de 100 cases de côté.
- Les pions sont donc remplacés par de délicieux cookies pour les blancs et d'excellents oreos pour les noirs.

A vous de jouer pour multiplier votre biscuit préféré !