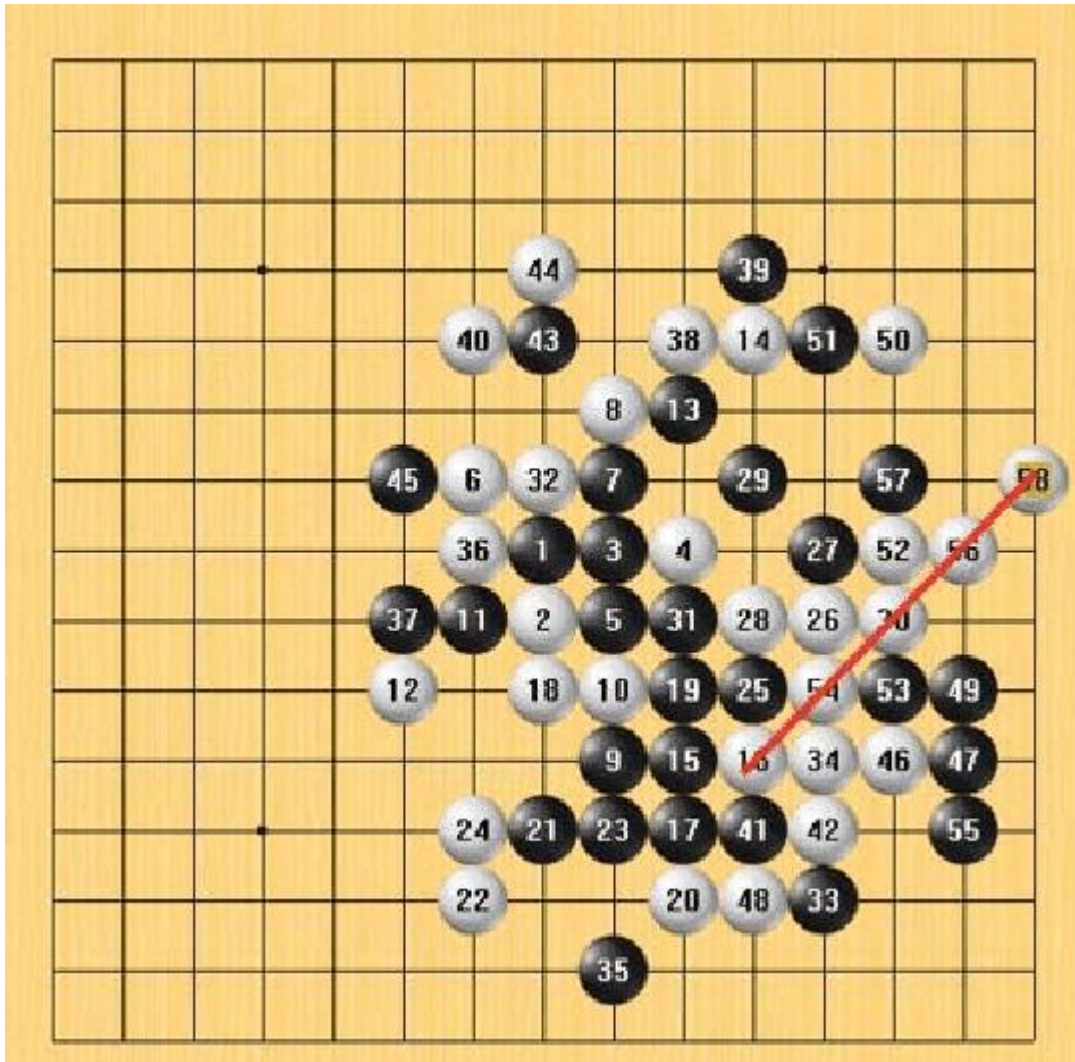


Sujet projet gomoku

Ce document présente le projet de programme qui joue au gomoku pour le troisième trimestre. Il prend la forme d'un cahier des charges rudimentaire.

Rappel des règles :



Les deux joueurs jouent chacun leur tour n'importe où sur le plateau, l'un avec les pierres noires, l'autre les pierres blanches.

Il faut aligner 5 pierres verticalement, horizontalement ou en diagonale pour gagner.

Sur l'image au-dessus, blanc vient de gagner au coup 58.

Cahier des charges :

Règles du jeu :

Les règles du jeu doivent être correctement programmées et détecter le résultat d'une partie comme le gain ou une partie nulle.

Il faut pouvoir jouer un coup et annuler le dernier coup (il faut pouvoir le faire jusqu'au début de la partie si nécessaire).

Interface graphique :

Il faut une interface graphique qui affiche la partie en cours et peut jouer un prochain coup.

L'interface doit supporter un mode joueur contre joueur, joueur contre ordinateur et ordinateur contre ordinateur.

Il faut pouvoir réinitialiser la partie et jouer une partie à partir d'une position donnée.

Optionnel : intégrer un éditeur de position à l'interface graphique.

Programme de jeu :

Il faut pouvoir au moins jouer contre un ordinateur qui joue des coups au hasard.

Ensuite il n'y a pas de contrainte sur les algorithmes utilisés pour jouer.

Suggestion d'avancement pour les algorithmes de jeu :

Commencez par un programme qui joue au hasard.

Ajoutez un programme qui gagne en un coup si on lui laisse l'occasion et empêche autant que possible l'adversaire de gagner en un coup sinon il joue au hasard.

A partir de ce programme voyez si vous pouvez trouver des heuristiques sur les bons coups à jouer.