Ce projet GitHub regroupe intégralité des fichiers nécessaires au fonctionnement de notre jeu « Quarto ». C’est un projet Code ::Blocks, aussi si vous utilisez cet IDE il sera plus simple d’ouvrir directement le fichier « Quarto\_modulable.cbp », dans le cas contraire les fichiers .cpp sont situés dans le dossier « src » et les fichiers .h dans le dossier « include » enfin des fichiers compilés sont présents dans le dossier « obj » et vous retrouverez des fichiers .exe dans les dossiers « bin/release » et « bin/debug », qui peuvent être utilisés pour tester directement le jeu, pour cela copiez le fichier .exe que vous voulez tester (il est préférable de prendre celui de release) et collez le dans le dossier « Quarto\_Modulable » a côté du main.cpp puis vous vous pouvez le lancer !

Il est composé de plusieurs classes : La principale est la classe board, elle contient toutes les informations utiles à notre jeu, elle utilise des objet de type Piece et de type IA. Pour agir dessus on utilise un contrôleur qui peut être de type console ou de type SFML en fonction de la version choisie, les informations du board étant ensuite affichées via l’interface d’affichage, en version console ou SFML en fonction de la version.

Au lancement du jeu une console s’ouvre permettant de choisir la version du jeu puis le type de joueur participant au jeu.

Si la version choisie est la version Console assurez-vous d’avoir une fenêtre d’au moins 90\*80 pour jouer dans des conditions optimales.

L’IA n’est pas très optimisée, elle joue au hasard par manque de temps et de compréhension nous n’avons pas pu mettre en place d’IA plus poussée, même si certaines fonctions utilisées pour implémenter l’algorithme MiniMax sont présentes.