

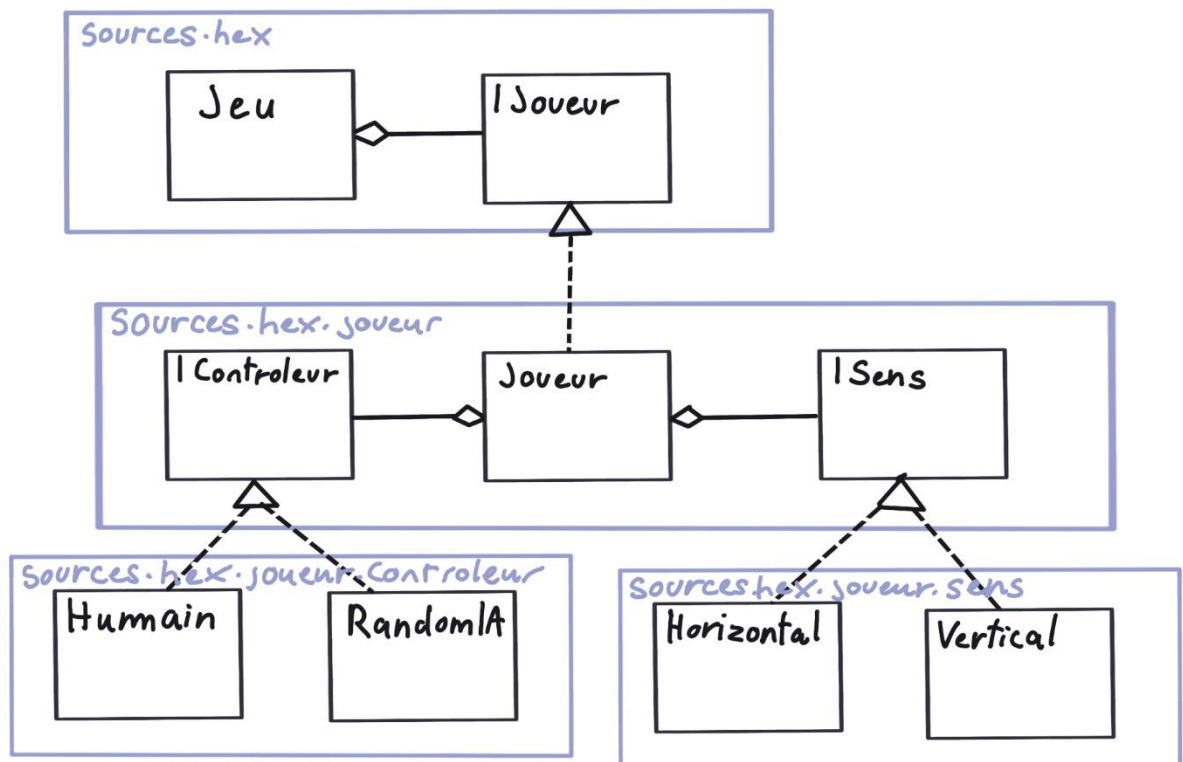
Projet Hex

Sophie Depierre

BUT AS

Ce programme permet à deux joueurs humains de s'affronter sur une partie de hex en mode texte sur la console. Une IA aléatoire a été commencée mais plante au bout de quelques coups.

Diagramme d'architecture :



Fonctionnalités testées :

Dans l'interface **ISens** et ses sous classes **Horizontal** et **Vertical** :

- Les fonctions `getSymbole()`, `getCouleur()`, `getSens()`, `getEndCheckX()` et `getEndChecky()` retournent les bonnes valeurs selon leur classe.

Dans la classe **Humain** :

- On a vérifié que la fonction `jouer()` retourne les bonnes coordonnées par rapport à la saisie du joueur.

Dans la classe **Jeu** :

- On vérifie que la fonction `initialiserBordures()` fonctionne comme prévu : elle doit remplir la ligne du haut et du bas par des pions du joueur rouge et les lignes des côtés par des pions du joueur bleu
- On vérifie que la fonction `estVide()` renvoie true si la case est vide
- On vérifie que la fonction `casePossede` renvoie true quand la couleur du joueur et de la case coïncident
- On vérifie si la fonction `caseInBoard()` renvoie true si la case est sur le plateau(bordures incluses)
- On vérifie si la fonction `caseJouable()` renvoie true si la case est sur le plateau(bordures exclues)
- On vérifie que la fonction `checkVictoire()` renvoie true si le joueur a gagné