

### **Compte rendu séance 4**

Lors de cette séance nous nous sommes concentré sur la création de la fonction «Verification» Dont l'objectif est de détecter si le coup entré par un joueur est valide.

Pendant que Morgan créaient cette fonction, Romain a créer la fonction «Prenable» qui lorsque on lui envoie en entrée les coordonnées d'un pion (une case du tableau) elle renvoie True si ce pion peut prendre un pion adverse et False sinon.

Morgan a donc pu utiliser la fonction «Prenable» dans la fonction «Verification» afin de savoir si le joueur peut manger, s'il le peut alors il est obligé de le faire. L'objectif de la fonction Verification est de savoir si le joueur souhaite se déplacer ou prendre un pion, pour cela on observe si la case visé est occupé par un pion adverse, si oui, on observe si la case derrière est libre auquel cas on transmet à la fonction «Update» un 2.

Si la case visé est libre, alors le joueur souhaite juste se déplacer, on transmet un 1. Sinon, la case n'est pas valide donc on redemande.

Romain a aussi créer la fonction update qui est une fonction aveugle, en effet en fonction des informations transmises par la fonction Verification elle effectuera les déplacements sans se poser de question.

Les fonctions Prenable et Update ont été achevées, Vérification est encore à terminer au début de la prochaine séance, en effet il reste à prévoir le cas où le joueur peut manger deux pions consécutivement.