

GORON Nathan 21503237
L1 Informatique

Rapport : Ming-Mang

Projet méthodologie année 2015-2016



1 Capture des besoins , cahier des charges

1.1 Résumé :

Il s'agira de développer un jeu de Ming-Mang jouable jusqu'à deux joueurs en console avec Python 3.X , le jeu de ming-mang se pratique sur un plateau de go tibétain et 19x19 et s'apparente au Reversi .Chaque joueur occupe deux bords adjacents du plateau et déplace une pièce en longueur ou en largeur par tour .le jeu se termine si l'un des deux joueurs n'a plus de pions ou si l'un des deux joueurs n'a plus de pions.

1.2 Fonctionnalités :

Le jeu devra fonctionner en console selon les règles suivantes :
Les joueurs jouent tour à tour une seule pierre. Les pièces bougent en ligne droite comme la tour aux échecs. Il n'est pas permis de traverser ou de s'arrêter sur une autre pièce

Un joueur ne peut pas jouer un coup qui le ramènerait dans une situation antérieure. Il peut par contre passer son tour.

Toutes pierres encadrées sur une ligne ou une colonne par deux pierres ennemies sont capturées et remplacées par les pierres de l'adverse
On ne perd pas sa pièce si on la déplace entre deux adversaires

La partie est finie si un joueur n'a plus de pièces ou si les deux joueurs passent successivement leur tour.

On définit le territoire d'un joueur comme étant la zone du terrain à laquelle il a accès mais qui ne peut pas être atteinte par son adversaire. Si un joueur possède plus de la moitié du plateau il gagne automatiquement la partie.

Dans le cas où les deux joueurs passent leur tour, le joueur ayant plus grand territoire remporte la partie.