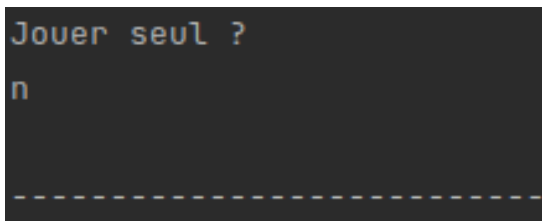


TRACES D'EXÉCUTIONS

Pour passer du mode graphique au mode terminal, il suffit de modifier dans la méthode main les bouts de code commentés avec « version terminal et mettre en commentaire les bouts de code commentés avec « version StdDraw »

Version « terminal »

A l'exécution du programme, il est demandé au joueur s'il désire jouer seul (contre une IA) ou à 2 joueurs.

A screenshot of a terminal window with a dark background. The text 'Jouer seul ?' is displayed in a light blue font. Below it, the character 'n' is entered in a light green font. A dashed line is visible at the bottom of the terminal window.

Ici on récupère la réponse du joueur : s'il veut jouer seul, on la stock dans la variable single.

Figure 1: Choix du joueur sur son mode de jeu

Dans le cas où le joueur jouerait avec un autre joueur, le reste du programme s'exécute. Le joueur aura simplement à taper 'n'.

- **Le jeu commence alors :**

```

-----
0      :                               ---
1      :                               --- ---
3      :                               --- --- ---
6      :                               --- --- --- ---
10     :                               --- --- --- --- ---
15     :                               --- --- --- --- ---

Entrez le numéro de la case où vous voulez poser le jeton : (joueur0)
8

```

Figure 2: Debut de partie

On affiche les cases vides en les représentant par des tirets, et les cases occupées avec la couleur de la case et son numéro.

Puis à chaque tour, le joueur doit saisir le numéro d'une case disponible.

Si une case est occupée, le joueur ne pourra pas la poser.

```

Entrez le numéro de la case où vous voulez poser le jeton : (joueur1)
8
case déjà occupée entrer une autre valeur
8
case déjà occupée entrer une autre valeur

```

Figure 3: Case occupée

```

Entrez le numéro de la case où vous voulez poser le jeton : (joueur0)
19

-----

0      :                               ---
1      :                               --- ---
3      :                               --- B3 B1
6      :                               R2 --- R1 ---
10     :                               --- --- B2 B4 ---
15     :                               --- R3 --- --- B5 R4

Entrez le numéro de la case où vous voulez poser le jeton : (joueur1)

```

Figure 4: Partie en cours

A la fin de la partie :

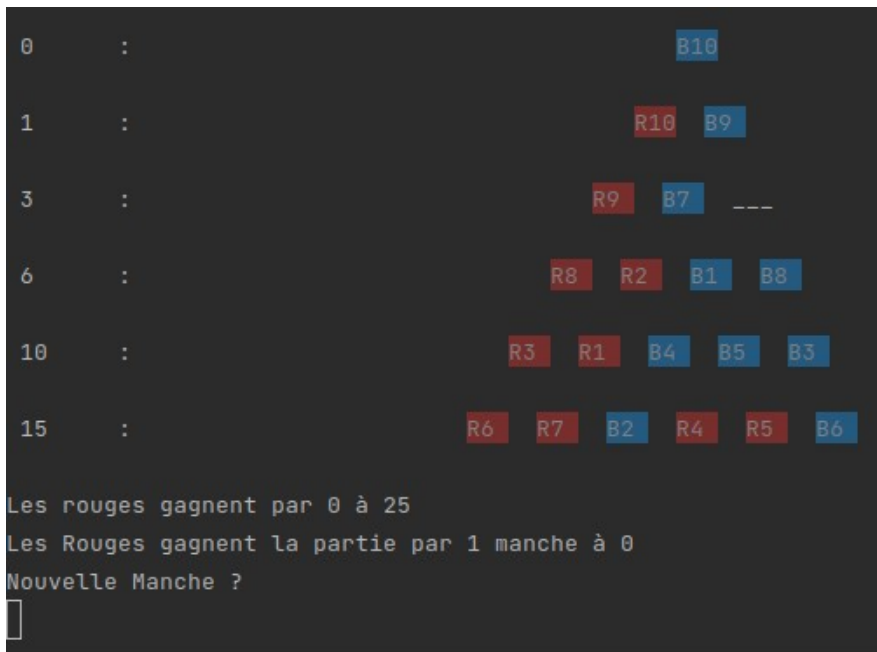


Figure 5: Fin de partie

Un point est accordé au gagnant de la partie, ou aucun point aux deux joueurs lors d'une égalité.

Égalité : 10 partout !
Égalité : 0 partout !
Nouvelle Manche ?

Figure 6: Scores finaux

On appelle la méthode `sommeVoisin()` qui calcule le score des jetons voisins à la dernière case pour chaque joueur.

Puis nous appelons la méthode `score()` qui va afficher le score des joueur.

Version « graphique »



Figure 7: Menu de mode de jeu

A l'exécution du programme, la méthode `isSingle()` est appelée :

Elle affiche un menu où le joueur choisit entre le mode « 2 joueurs » ou l'IA.

Sur le mode « 2 joueurs », le fonctionnement est simple :

Le tableau qui contient les valeurs des cases est créé et initialisé.

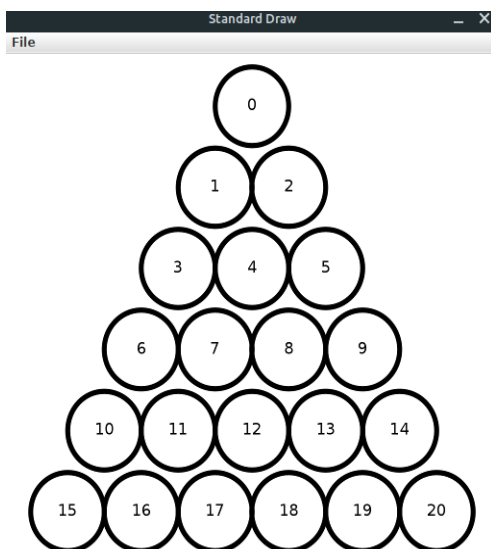


Figure 8: Affichage des jetons

Lorsqu'on clique sur le mode 2 joueurs, on appelle la méthode `initJeuSTDDraw()` qui initialise les 21 cases, puis appelle méthode `afficheJeuStdDraw()` pour afficher les cases.

Lorsque l'on clique sur une case, on fait appel à plusieurs méthodes :

- `tourJoueur()` exécute le tour du joueur.
- `actionJoueur()` qui récupère le numéro de la case cliquée
- `checkCliqueCase()` qui vérifie si une case *i* a été cliquée

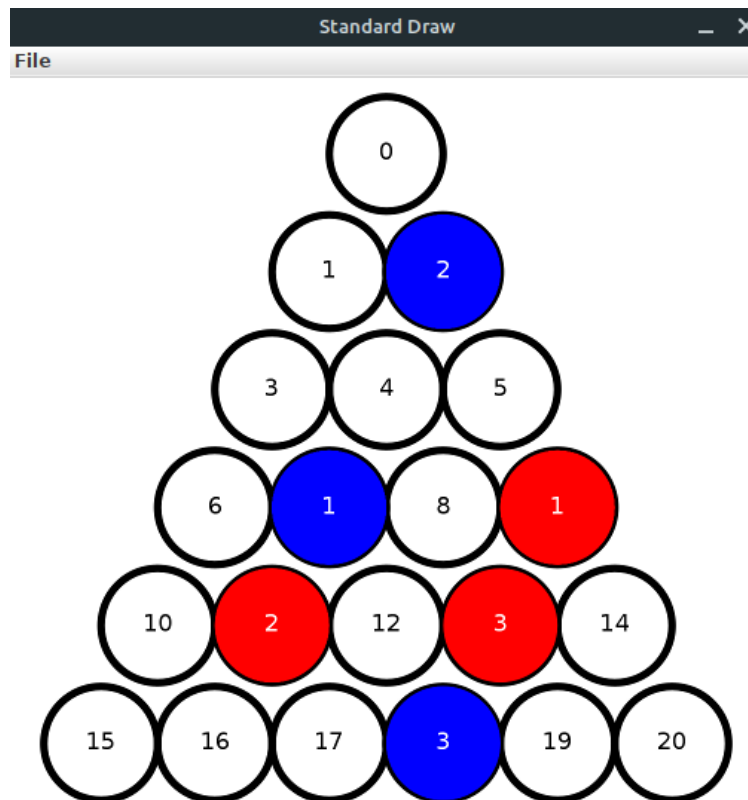


Figure 9: Milieu de partie

Fin de partie

A la fin de la partie, on calcule les scores de chaque joueur avec la méthode `sommeVoisin()`.

Ensuite, on affiche les scores en utilisant la méthode `scoreStdDraw()`

Puis on demande au joueur si il veut continuer ou non la partie.

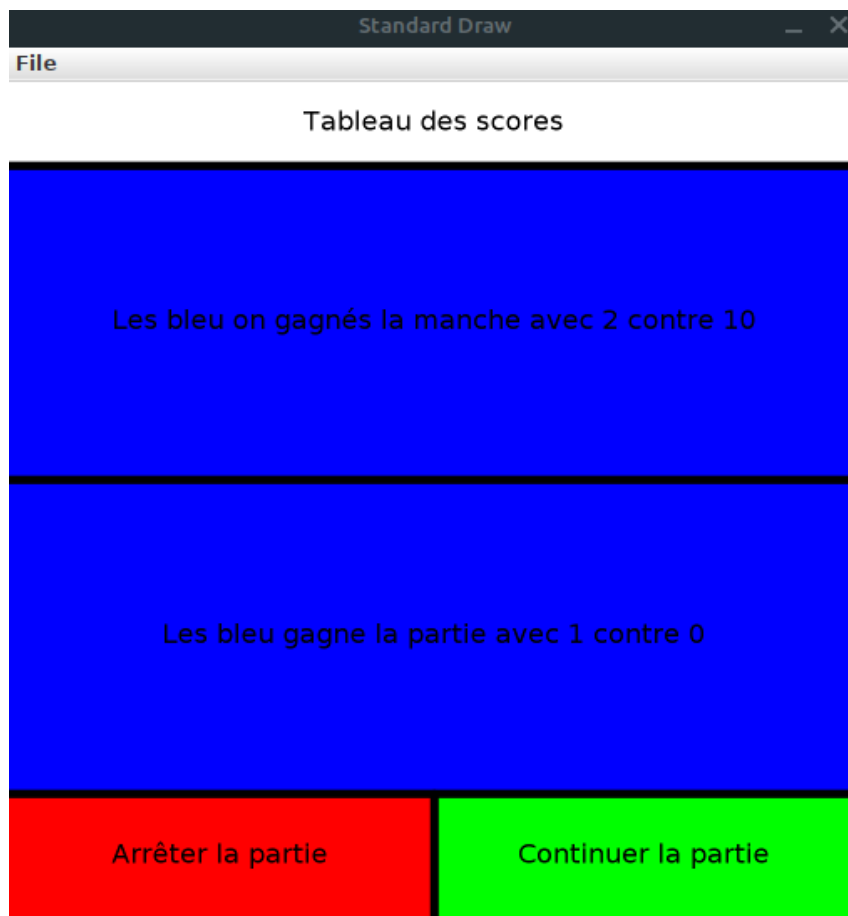


Figure 10: Tableau des scores et boutons