# Projet de groupe Java EE : Abalone

Notre programme va porter sur la réalisation d’un jeu d’Abalone en ligne, jouable par 2 personnes en simultané.

**En voici les règles :**

Abalone est un jeu de stratégie où s’affrontent deux joueurs l’un contre l’autre. L’un possède les billes blanches et l’autre les noires. Le gagnant est celui qui arrive à faire sortir 6 billes de l’adversaire en les poussant avec les siennes.

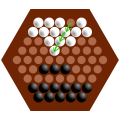
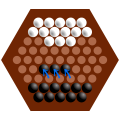
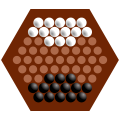
A chaque tour, le joueur peut déplacer 1 à 3 billes adjacentes vers des cases voisines.

Figure - Position standard de depart

Figure 2 -Le joueur peut déplacer latéralement les billes

Figure 3 - On peut aussi les déplacer verticalement

On ne peut « pousser » les billes de l’adversaire que lorsqu’on est en supériorité numérique.

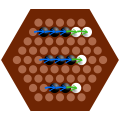
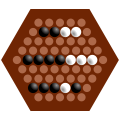


Figure 4 - Le joueur noir peut pousser les billes blanches car il est en supériorité numérique

Figure 5 - Le joueur noir ne peut pas pousser une bille blanche si une bille de sa couleur est sur le chemin

D’un point de vue technique, le programme sera réalisé en Java EE conjointement avec une base de données Oracle interagissant avec le langage PL/SQL.

Le programme sera capable de :

* Proposer à deux joueurs de débuter une partie
* Respecter les règles du jeu.
* Détecter une partie gagnante et ainsi y mettre fin.
* Proposer un système de connexion utilisateur. Ils seront stockés en base de données
* Afficher les joueurs connectés et de permettre de démarrer une partie avec l’un deux.
* Conserver un historique des victoires et des défaites de chaque joueur, contre qui il a joué, le tout trié par date de partie.
* Proposer une ratio victoire / défaite grâce à une requête en base de données.
* Gérer un système de trophées, succès pour donner un intérêt au joueur :
  + Gagner sa première partie.
  + Gagner 10 parties
  + Gagner sans perdre aucune bille.
  + Etc.

