



Puissance 4

Vous êtes sollicité par une petite start-up spécialisée dans le développement de jeux sur mobile. Votre mission consiste à créer un jeu de réflexion pour deux joueurs s'appuyant sur le célèbre Puissance 4.

L'entreprise ne vous impose aucun environnement de développement, ni langages, ni logiciels pour ce faire.

Néanmoins, un point est clair : **il doit s'agir d'un jeu adapté à tout support (mobile, tablette, ordinateur) et jouable à deux !**

Vos objectifs sont alors les suivants :

- ✚ Elaborer une gestion de projet solide et des choix techniques judicieux
- ✚ Proposer votre solution, documents à l'appui, avant de démarrer tout développement
- ✚ Ne pas prendre de décisions à la hâte, ni par trop de zèle. Autrement dit, soyez réaliste quant à vos capacités et la faisabilité de vos choix !

Principe du jeu

Le plateau de jeu est une grille de 7 colonnes par 6 lignes.

Deux joueurs s'affrontent, chacun possédant des jetons d'une couleur unique. Initialement, il s'agit de jetons rouges et jaunes. Le jeu se joue à tour de rôle.

Dans le jeu original, une fente est présente au sommet de chaque colonne permettant au joueur d'y placer son jeton. Celui-ci descend alors jusqu'à se placer dans le premier emplacement disponible. Si d'autres jetons sont déjà présents dans cette colonne, le jeton occupera l'espace au-dessus du dernier inséré.

Le jeu se termine lorsqu'un joueur réussit à placer 4 de ses jetons en ligne, en colonne ou en diagonale, ou lorsque la grille ne dispose plus d'aucune possibilité de victoire pour aucun joueur.

