2022/2023

**Le Quart de Singe**

**Equipe 19** : Yotam Weber

**Enseignants**: *Dennis Poitrenaud – Julien Rossit*

Table des matières

[Partie I : Introduction 2](#_Toc123380134)

[Partie II : Graphe des dépendances 2](#_Toc123380135)

[Partie III : Code Source des tests unitaires 2](#_Toc123380136)

[Partie IV : Bilan du Projet 2](#_Toc123380137)

[Partie V : Annexe 2](#_Toc123380138)

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

# Partie I : Introduction

Le projet consiste en la création d'un logiciel de jeu de Quart de Singe en C++. Le logiciel devra respecter les règles du jeu décrites et gérer l'ensemble du déroulement de la partie jusqu'à l'annonce du perdant. Les joueurs pourront être des humains ou des robots, et le nombre de joueurs et leur ordre de jeu seront spécifiés par une chaîne de caractères passée en ligne de commande. L'application devra également fournir des affichages pour suivre l'avancement de la partie et permettre aux joueurs humains de faire leur choix de lettre ou de poser une question. Le but du projet est de créer un logiciel fiable et agréable à utiliser pour disputer des parties de Quart de Singe en ligne de commande.

# Partie II : Graphe des dépendances

# Partie III : Code Source des tests unitaires

# Partie IV : Bilan du Projet

# Partie V : Annexe