

# Etudes de spécifications : Jeu Othello

## I. Spécifications fonctionnelles :

- Doit être capable de détecter la fin de la partie et annoncer le gagnant.
- Doit gérer automatiquement le joueur qui doit jouer.
- Il faut qu'il y ait un signal si un joueur doit passer son tour et passer la main à son adversaire.
- Il doit exister un moyen de recommencer une partie sans relancer toute l'application.
- Il est d'avis de rajouter des niveaux de difficultés pour l'ordinateur.
- La possibilité d'annuler tous les coups joués, doit exister sans qu'il y ait besoin de recommencer la partie.
- Il faut que le joueur puisse enregistrer et reprendre une partie en cours de jeu sans soucis.
- Enregistrer les paramètres de la fonction d'évaluation de la partie, dans un fichier.

## II. Spécifications techniques :

- Il faut choisir les technologies, les langages de programmation et les outils appropriés pour le développement du jeu Othello.  
(Linux, C, Visual Studio Code, DevC/C++,...)

- Pour assurer une meilleur expériences utilisateur, il faut que celui-ci soit au fait des exigences matérielles et logicielles minimales pour le bon fonctionnement du jeu.  
(Configuration minimale requise : 4Go de RAM, 50 Mo de mémoire d'espace de stockage libre)

### III. Spécifications de performance :

- Le jeu doit être rapide et fluide lors de son exécution.
- Nous devons optimiser l'algorithme de l'intelligence artificielle pour qu'il puisse fonctionner efficacement même aux niveaux de jeu les plus élevés.

### IV. Spécifications d'interface utilisateur :

- Concevoir une interface utilisateur claire et intuitive pour faciliter l'utilisation du jeu.
- Il faut présenter des éléments visuels pour indiquer le joueur est actif
- On doit offrir des contrôles pour utiliser pour annuler des coups, ajuster le niveau de jeu de l'ordinateur, arrêter et reprendre une partie, etc.

### V. Spécifications de test et de validation :

- La présence des scénarios de test pour s'assurer que toutes les fonctionnalités fonctionnent correctement.
- Enfin, valider les performances et la qualité du jeu sur différentes plateformes et configurations matérielles.