



Projet de Conception d'un jeu de Dame

Réalisé par : BIYEN Abdoul Hassib

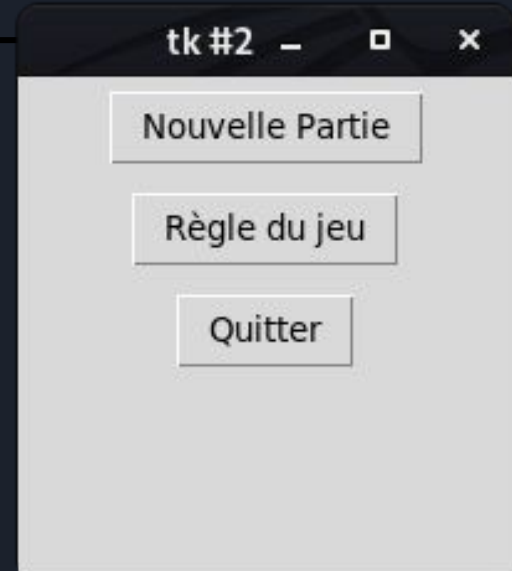


Introduction

- ❑ Création du jeu de dame
- ❑ Utilisation de la Bibliothèque Tkinter sur Python
- ❑ Analyse du Problème

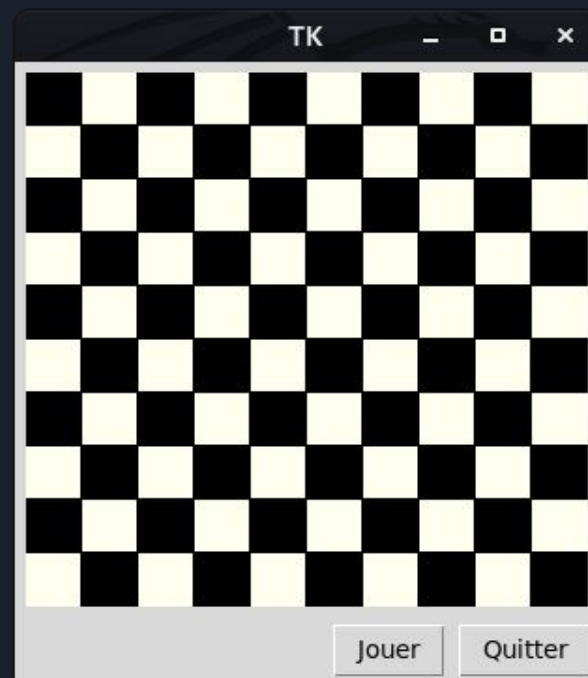
Menu du damier

- ❑ Création d'une fenêtre
- ❑ Ajout du bouton "Nouvelle partie"
- ❑ Ajout du bouton "Règle du jeu"
- ❑ Ajout du bouton "Quitter"
- ❑ Ajout de couleur et positionnement des boutons



La conception et initialisation du Damier

- ❑ Création de Tableau a deux dimension de 10 case sur 10
- ❑ Ajout de couleur noir d'un carré sur deux
- ❑ Ajout du bouton "Jouer"
- ❑ Ajout de Bouton "Quitter"



Déplacement de pions et résultat

- ❑ Initialisation du tableau
- ❑ Ajout de pion de différente couleur
- ❑ calcul de résultat de chaque partie
- ❑ Ajout du bouton "Recommencer"
- ❑ Ajout du bouton "Retour Menu"

