



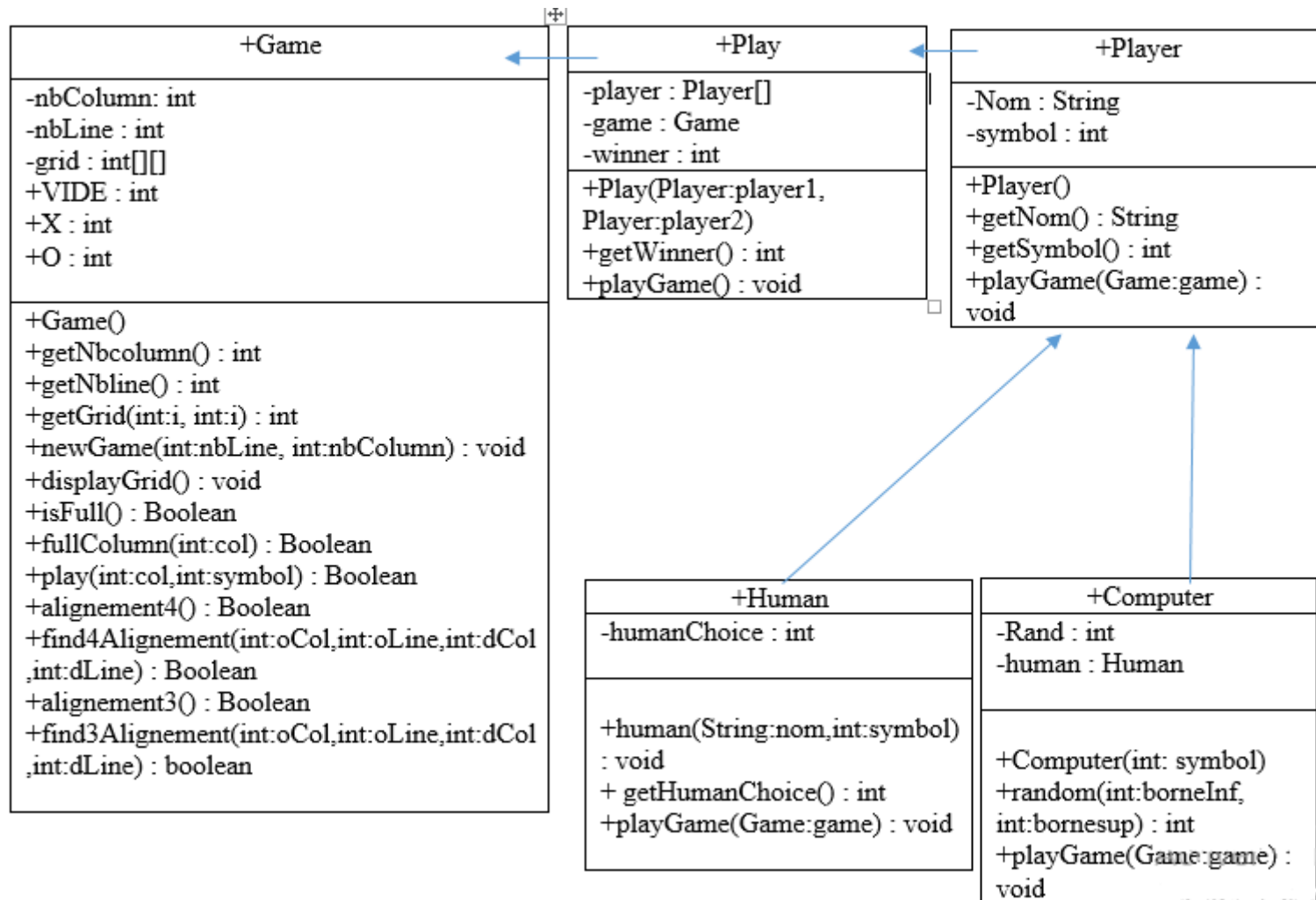
8

Projet Puissance 4

Réalisé par :
Amina Boughatane

Encadré par :
Mme Rakia Jaziri
M Fabien Poirier

Diagramme (UML)





La classe Game

- Dans cette classe nous trouverons des méthodes qui nous permettrons de :
 - Créer, initialiser et afficher la grille.
 - Vérifier si la grille est pleine.
 - Jouer un pion.
 - Vérifier la victoire.

A decorative vertical bar on the left side of the slide. It features a dark blue background with various game-related icons: a green and red puzzle piece at the top, a blue circle with the number 8, a white circle with a red horizontal band and the number 5, a yellow square with two red dots, and a blue and white circular game piece at the bottom.

La classe Play

- Cette classe nous permet de :
 - Jouer une partie du jeu.
 - Jouer à tour de rôle.
 - Vérifier la fin de la partie.
 - Afficher le gagnant ou déclarer le match nul.

La classe Player :

- Une classe simple qui sert à :
 - La création d'un joueur avec un nom + un symbole.





Les classes Human et Computer

- A l'aide de ces deux classes héritées de la classe Player on arrive à :
 - Créer un type de joueur (humain ou artificiel).
 - Choix de la colonne.
 - Vérifier les entrées de l'utilisateur.



La classe Puissance 4

C'est la classe qui contient la méthode main, elle permet de :

- **Afficher le menu du jeu.**
- **Choix du mode de jeu.**
- **Inscrire le nom des joueurs.**
- **Choisir quel joueur commence la partie.**
- **Rejouer une partie.**

