



DESCRIPTION D'UNE SITUATION PROFESSIONNELLE

PARCOURS	SISR <input type="checkbox"/>	SLAM <input checked="" type="checkbox"/>
Lieu de réalisation	Campus Montsouris	 
Période de réalisation	Du : 12/01/2024	Au : 29/03/2024
Modalité de réalisation	SEUL <input checked="" type="checkbox"/>	EN EQUIPE <input type="checkbox"/>

Intitulé de la mission	Création d'un morpion en C#
Description du contexte de la mission	Création d'un morpion en C# afin de se familiariser avec le langage et les tableaux à deux dimensions. Le but de cette mission était de créer un jeu de morpion en console, avec un affichage en console et une gestion des tours des joueurs. Le jeu devait également afficher le gagnant à la fin de la partie. Il devait également être possible de jouer contre un ordinateur avec plusieurs niveaux de difficulté.

Contraintes & Résultat	Ressources fournies / contraintes techniques / Résultats attendu
	Aucune/Mode Console/Morpion fonctionnel plusieurs modes de difficulté pour l'ordinateur et possibilité de jouer contre un autre joueur
Productions associées	Liste des documents produits et description
	C#

Modalités d'accès aux productions	Identifiants, mots de passe, URL d'un espace de stockage et présentation de l'organisation du stockage
	Projet C#

Description détaillée de la situation professionnelle retenue et des productions réalisées en mettant en évidence la démarche suivie, les méthodes et les techniques utilisées

Description de la Situation Professionnelle

Ce projet avait pour objectif de me familiariser avec le langage C# ainsi qu'avec la manipulation de tableaux à deux dimensions. Le jeu devait être jouable en console, gérer les tours des joueurs, afficher l'état actuel de la grille de jeu après chaque coup, et déterminer le gagnant à la fin de la partie. De plus, il devait inclure une fonctionnalité permettant de jouer contre un ordinateur avec plusieurs niveaux de difficulté.

Pour réaliser ce projet, j'ai suivi une démarche structurée, divisée en plusieurs étapes :

1. **Analyse des besoins et spécifications fonctionnelles :**
 - Définir les règles du jeu (taille de la grille, conditions de victoire, alternance des tours).
 - Spécifier les fonctionnalités de base (affichage de la grille, gestion des tours, vérification des conditions de victoire).
 - Ajouter des fonctionnalités avancées (jouer contre l'ordinateur, niveaux de difficulté).
2. **Conception de l'architecture du programme :**
 - Créer une représentation de la grille de jeu en utilisant un tableau à deux dimensions.
 - Développer des méthodes pour afficher la grille, vérifier les conditions de victoire et gérer les tours des joueurs.
 - Concevoir un algorithme pour les coups de l'ordinateur en fonction du niveau de difficulté.
3. **Validation et tests :**
 - Tester l'ensemble du jeu pour s'assurer de son bon fonctionnement.
 - Vérifier le comportement de l'ordinateur pour chaque niveau de difficulté.