Les pirates jouent à un jeu de conquête similaire au Risk.

Sur un plateau de 5x5 cases (avec coordonnées de type "a3", "c2" comme aux échecs), il y a 18 cases blanches et 7 cases noires définies aléatoirement.

Chaque joueur a une couleur de pirate (déterminée aléatoirement en début de partie). Soit rouge, soit bleu.

Les rouges commencent toujours parce qu'il est de notoriété publique que le rouge est la couleur la plus rapide.

Chaque joueur commence avec 40 pirates en réserve.

Le but du jeu est de conquérir l'ensemble du plateau.

A chacun de ses tour de jeu, un joueur doit effectuer 3 actions. Une action consiste en soit:

- Poser de 1 à 4 pirates de la réserve sur une case (occupée ou pas).

- Déplacer tous les pirates d'une case sur une case adjacente (occupée ou pas).

Si la case de destination des pirates est occupée, un combat intervient:

- chaque joueur lance un dé a 6 faces et ajoute le nombre de pirates qu'il a sur la case.

- le joueur avec le score le plus élevé gagne.

- l'honneur n'étant pas la qualité première du pirate, la moitié (arrondie au supérieur) des pirates perdants passent au camp adverse soit sur la case, soit en réserve (au choix du gagnant).

- les autres pirates perdants sont morts et retirés de la partie.

Le jeu s'arrête lorsque l'un des joueurs n'a plus de pirates.

Exercice1 :

Programmer le jeu textuellement. Les actions sont définies de la façon suivante:

- Poser les pirates de la réserve: x->yz où x est le nombre de pirates de la réserve, y la coordonnée abscisse (a,b,c,d, ou e) et z la coordonnée ordonnée (1,2,3,4,5). Example: 3->b2

- Déplacer les pirates, example pour déplacer les pirates de b3 vers c3: b3->c3

Example de terrain (un terrain plus facile à visualiser est autorisé):

004R0X

0XX6BX

2RXX0X

03R3B00

00000

Exo bonus ! Pour pleins de points en plus :

Implémenter l'exercice 1 sur CPC 464. Bonus si avec les couleur au lieu du R ou du B

http://cpcbox.com/

http://www.cpcwiki.eu/index.php/Locomotive\_BASIC

Exercice2, plus de violence:

- Si le joueur attaquant fait 6 au dé, il gagne automatiquement et peut faire une action supplémentaire ce tour ci

- Si le joueur attaquant fait 1 au dé, il perd automatiquement et son tour s'arrête

Exercice3, encore plus de violence:

- Possibilité de jouer sur un plateau de 6x6 cases avec 3 ou 4 joueurs (on ajoute les verts et les jaunes)

Exercice4, multijoueur:

- Créer le serveur du jeu, chaque client se connecte via une socket et est identifié par son IP. Lorsque le nombre de clients défini au lancement du server est atteint, le jeu commence.

- Lorsqu'un joueur doit effectuer une action, "c'est ton tour".

- Le client envoie son action est se remet en attente.

- Lorsque un joueur n'a plus de pirate, "perdu" est envoyé au client.

- Le dernier joueur est gagnant.

- Créer le client (en plus du server)

Exercice5, invasion de robots du futur:

Créer un client robot (bot) qui joue de façon autonome.

Un tounoi sera organise entre toutes les equipes de pirates

Points :  
Exo 1 - 300 points

bonus : 500 points

Exo 2 - 50 points

Exo3 - 50 points

Exo 4 - 300 points

Exo 5 - bot : 150 points

Winner - 1000 points