

Jouons dans les graphes 3

Préparé par : Antoine Berthel, Damien Herbert, Quentin Palmisano, Tom Payet
31 janvier 2019

JOUONS DANS LES GRAPHS 3

Ce projet consiste à écrire un programme permettant à l'utilisateur de : coder de nombreux jeux de graphes, de créer des graphes afin de pouvoir jouer à ses jeux. Afin de permettre à l'utilisateur de jouer à de nombreux jeux sur les graphes, il faut que ce programme puisse comprendre une logique simpliste dans les graphes. L'utilisateur pourra ainsi coder les différentes face d'un jeu : but du jeu, actions autorisées, fin d'une partie,...

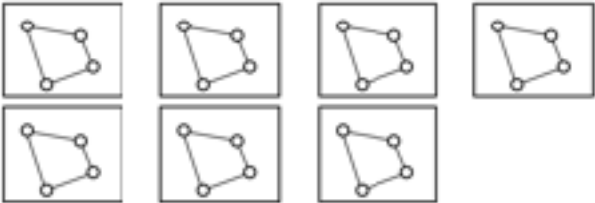
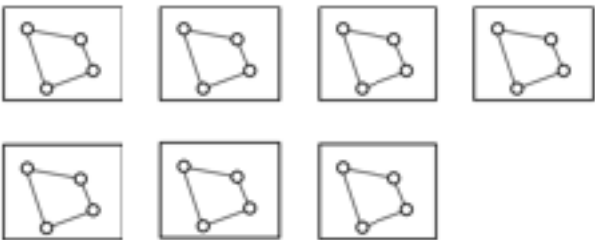
Le jeu devra à minima permettre aux joueurs de jouer à des jeux de coloration de graphe.

Pour aller plus loin, on pourra rajouter les fonctionnalités suivantes :

- des jeux de coloriage d'arêtes,
- la possibilité de jouer sur des graphes orientés,
- des jeux qui ne consiste pas à colorier.

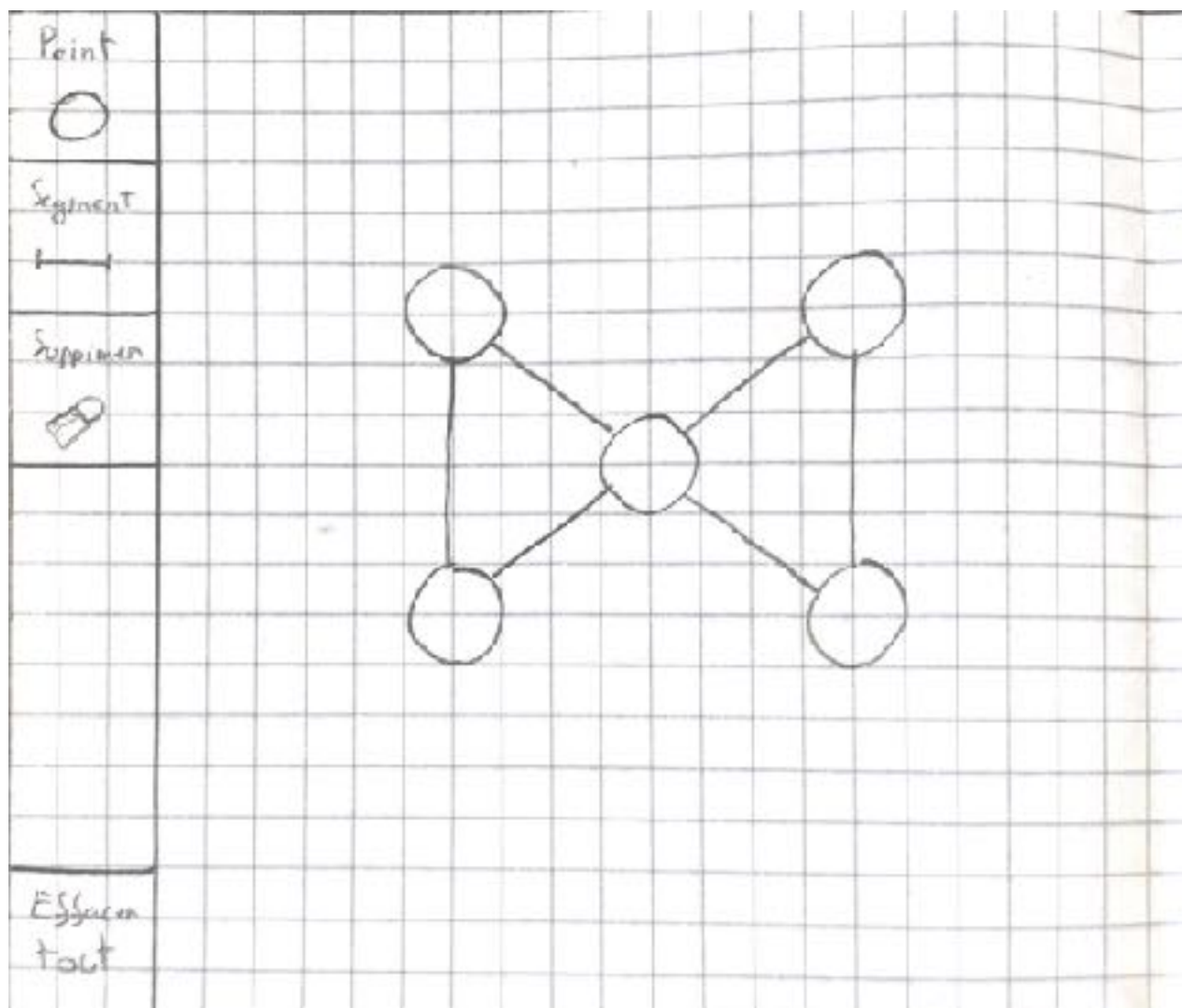
Nous allons donc créer une première fenêtre dans la quelle il y aura une liste de graphe prédéfini et une de graphe propre au joueur. Ainsi qu'une Liste de règle prédéfini et une liste de règle créée par le joueur.

De plus, nous ajouterons 3 boutons: « Créer un graphe » , « Graphe aléatoire » et « Créer une règle »

Graphes		Règles
Prédéfini		Prédéfini
		
Mes Graphes		Mes règles
		
Créer	Aléatoire	Créer

JOUONS DANS LES GRAPHES 3

En cliquant sur « Créer » de la colonne « Graphes » on se retrouve sur la fenêtre de « Création de graphes ».



Si l'on clic sur le bouton « Créer » dans la colonne « Règles », on se retrouve sur la fenêtre de « création de règle ».

Règles	
<input type="checkbox"/> Point colorable :	<input checked="" type="checkbox"/> Trait déplaçable
<input checked="" type="checkbox"/> à côté d'un ennemi	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> à un voisin près	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> n'importe où	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Point déplaçable	

Objectifs
<input type="checkbox"/> Course au drapeau
<input type="checkbox"/> Conquête de territoire

Pour lancer une partie, il faut sélectionner un graphe et une règle. On arrive donc sur la fenêtre de jeu.

