

Damier

NOM DU PROJET : Damier

NOM D'EQUIPE : LES GROSSES MOULAS

OBJECTIF : Recréer le jeu de dame à l'aide de python, pour que le jeu soit fonctionnel à deux, l'un joue les noirs l'autre les blancs à tour de rôle.

Quoi ? C'est un jeu de dames respectant les classiques règles du jeu, avec une interface graphique interactive avec le joueur.

Pourquoi ? Pour s'amuser et jouer son à jeu préféré.

Pour qui ? Destiné pour les joueurs de dames.

Comment le jeu peut être joué ? A l'aide de l'interaction avec le joueur et les boutons du clavier qui désignent chacune une position d'un pion particulier, on peut déplacer les pions et bouffer sa part.

Le découpage en sous tâches : dans un cadre de travail d'équipe, on a essayé de se partager les tâches mais en s'aidant de temps à autre si quelqu'un se trouve en difficulté, chacun a donc pu faire une certaine partie du travail, bien que certaines étapes étaient un peu difficiles.

Lien du projet :

<https://gitlab-ovh-01.cloud.centralesupelec.fr/saad.aaffoute/damier.git>

Lien de la présentation (slides) :

<https://prezi.com/view/g9gDKIj7ngTh5nGASxtu/>

EQUIPE : -Aya Laajil : Participation à la réalisation de l'interface graphique, détection des différents problèmes avec Tkinter. -Ronan Villain : Participation au code du jeu, mise en place de test et détection des différents problèmes. -Lino Colombatto : participation aux algorithmes du MVP. -Saad Aaffout : participation aux algorithmes du MVP. -Achille Nouzarede : participation à l'élaboration de différentes fonctions et de leurs tests.