# Présentation :

Nous somme deux étudiants de 2ème année de classe préparatoire à Polytech’ Lyon.  
Nous réalisons ce projet dans le cadre de l’UE LIF7 – développement et conception d’application.

# Finalité :

Nous devons réaliser une application codée en C : nous avons choisi de programmer un jeu de type plateau  « ze »   
Ce programme se joue à deux joueurs, l’un contre l’autre. C’est un **jeu de capture de pièces adverses**, où le but est de posséder, à la fin du jeu, le plus de pièce sur le plateau.

Chaque joueur dispose de trois pièces réparties sur les coins du plateau. A chaque tour de jeu, le joueur peut : soit dupliquer sa pièces dans une des six cases adjacentes (libres), soit déplacer sa pièces de deux cases. Lorsque, après l’action d’un joueur, la pièce jouée se retrouve sur les cases adjacentes de l’adversaire, la pièce adverse est capturée.

# Contraintes :

Nous devons soutenir notre projet le 7 juin.  
Nous avons 9 séances de quatre heures le mardi matin pour programmer notre jeu.

# Déroulement du projet :

1èrement: Définir le cahier des charges.  
Tâches : Aucunes

2èmement: Définir le diagramme des modules.  
Tâches :

3èmement: Programmation du jeu.

4èmement: Test et vérification globale.