Bonjour, je suis Maël Le Folgoc Pontis et je suis le programmeur principal de cette application. Mon rôle fut de créer les classes et fonctions permettant de jouer au jeu sur l’interface console. J’ai également participé à la fusion entre mon code et l’interface créé par Pierre-Marie ici présent.

Lorsque le joueur lance le jeu, la classe interface est chargé et les configurations sauvegardées sont stocké dans la classe partie. Une partie nécessite la présence d’un Plateau qui est un tableau de Pions qui sont des objets définis par leurs coordonnées, leur type et leur situation. L’utilisateur a la possibilité d’effectuer une partie au cours de laquelle il déplacera un pion non bloqué puis son adversaire fera de même. Si son adversaire est une IA, la classe ordinateur déplacera un pion non bloqué aléatoirement. De plus, l’utilisateur peut créer ses propres configurations pour de future partie. Bien sûr, chacune de ses actions seront préalablement vérifié par la classe outil pour ne pas générer d’erreur.