

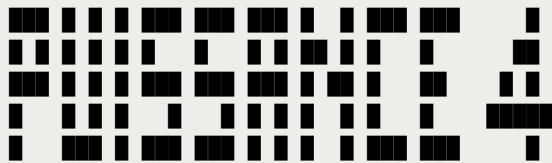
SAE 1.01 : Implémentation d'un besoin client.

Timéo POUPIOT

Maquette du Puissance 4 :

Titre :

(afficher au tout début du processus)

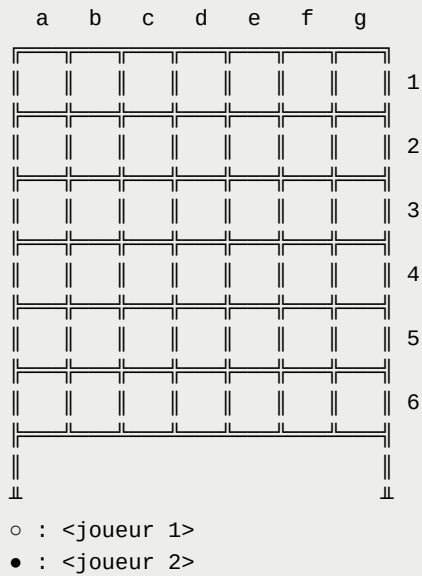


Saisie des deux noms des joueurs :

Quelle est le nom du joueur 1 ? <joueur 1>

Quelle est le nom du joueur 2 ? <joueur 2>

Début du jeu / Affichage de la grille vide :



Affichage du tour du joueur 1 :

o Tour de <joueur 1> o

Affichage du tour du joueur 2 :

• Tour de <joueur 2> •

Saisie des coordonnées du prochain jeton :

Donner la colonne du jeton : <colonne>

Donner la ligne du jeton : <ligne>

Erreur de coordonnées :

- SAISIE DE COORDONNEES INCORRECT

- Saisie de colonne incorrect :

Donner la colonne du jeton : z
SAISIE INCORRECT

Donner la colonne du jeton : <colonne>

- Saisie de ligne incorrect :

Donner la ligne du jeton : 1
SAISIE INCORRECT

Donner la ligne du jeton : <ligne>

- SAISIE DE COORDONNEES DEJA PRISE

- Saisie de ligne déjà prise : (ici la colonne est déjà donnée)

Donner la ligne du jeton : 1
COORDONNEES OCCUPEES

Donner la ligne du jeton : <ligne>

Gagnant de la partie :

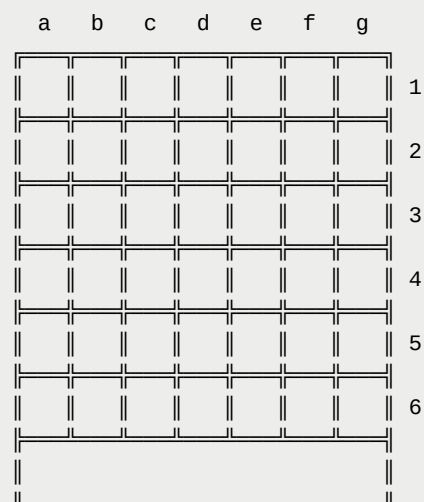
* GAGNANT : <joueur> *

Déroulement d'une partie :



Quelle est le nom du joueur 1 ? Damien

Quelle est le nom du joueur 2 ? Martin



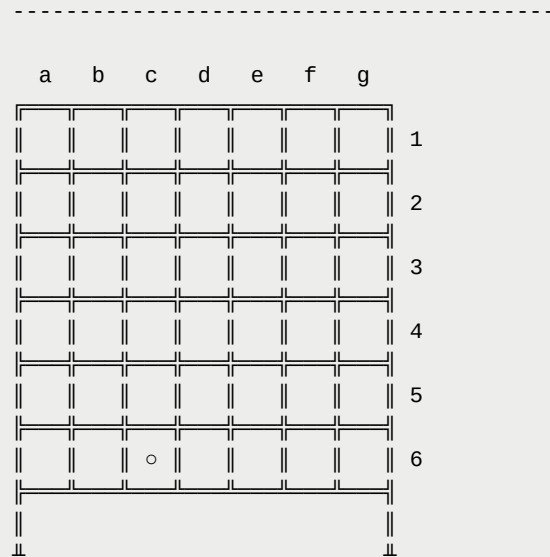
○ : Damien

● : Martin

○ Tour de Damien ○

Donner la colonne du jeton : c

Donner la ligne du jeton : 6



● Tour de Martin ●

Donner la colonne du jeton : z

SAISIE INCORRECT

Donner la colonne du jeton : c

Donner la ligne du jeton : 6

COORDONNEES OCCUPEES

Donner la ligne du jeton : 5

...

(quelques tours plus tard)

...



							3
			●				4
			●	●			5
	●	○	○	○			6

○ : Damien

● : Martin

● Tour de Martin ●

Donner la colonne du jeton : f

Donner la ligne du jeton : 6

a	b	c	d	e	f	g	
							1
							2
							3
		●					4
		●	●				5
	●	○	○	○	○		6

○ : Damien

● : Martin

* GAGNANT : Damien *
