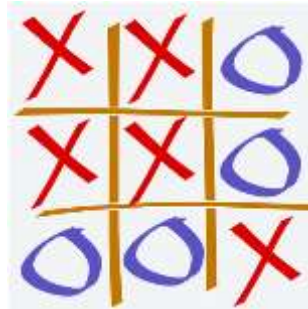


Mini-projet : programmation du jeu du morpion

Formation CDA 2020-2021

Module algorithmie et Java



Cahier des charges : le jeu du morpion ou tictactoe consiste à aligner des ronds ou des croix en ligne, colonne ou diagonale sur un plateau de 3x3 cases. Le premier joueur qui aligne ses pions a gagné. Sans créer ici une Intelligence Artificielle pour jouer, l'algorithme va demander à chaque joueur à tour de rôle d'indiquer les coordonnées x (ligne) et y (colonne) où mettre son pion, puis va déterminer si le joueur gagne ou non. Cet algorithme est un peu plus compliqué qu'il n'y paraît :

- Le tableau dispose de deux dimensions, 3x3.
- Il faut au sein d'une boucle permuter les joueurs.
- Si une proposition est déjà occupée, il faut de nouveau poser la question.
- Après chaque coup, il faut vérifier toutes les lignes, colonnes et diagonales.
- Si une ligne, colonne, diagonale est complète, on sort de la boucle.
- En cas de victoire, il faut indiquer quel pion (x, o) a gagné.
- Il faut gérer le match nul : neuf tours et personne n'a gagné.

Après avoir fait une analyse de ce cahier des charges, développer en Java ce jeu avec une approche non orientée objet.