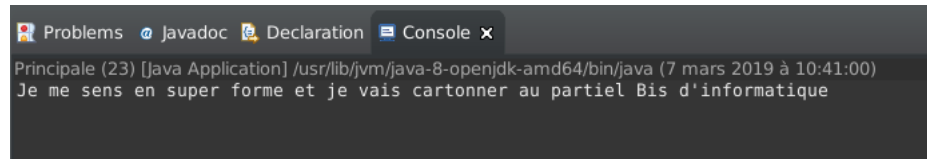


Dans ce document, le thème de java a été modifié pour être sombre, néanmoins, cela ne change strictement rien au code qu'il faut écrire.

Question 1 : 1pt

Ecrire un programme en java qui écrit dans la console "Je me sens en super forme et je vais cartonner au partiel Bis d'informatique".

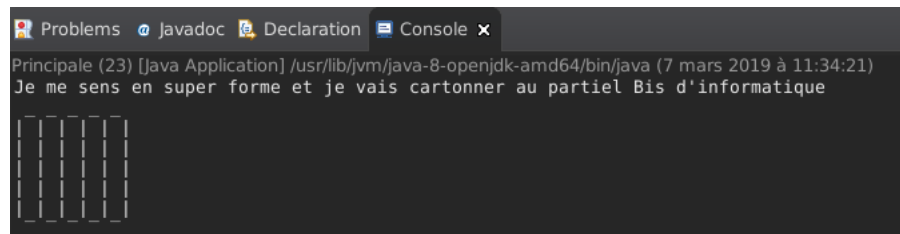


```
Problems Javadoc Declaration Console x
Principale (23) [Java Application] /usr/lib/jvm/java-8-openjdk-amd64/bin/java (7 mars 2019 à 10:41:00)
Je me sens en super forme et je vais cartonner au partiel Bis d'informatique
```

Question 2 : 1pt

Ecrire le programme qui permet d'afficher dans la console le dessin suivant, aucune méthode particulière n'est demandé, il est important par contre que le dessins soit strictement le même.

Il est composé de tiret du bas (sur windows, le tiret du 8), et de la barre verticale (la même qui sert pour le ou logique, sur windows Alt Gr+6) et d'espaces, pour clore le tableau c'est le tiret en chef (une recherche sur google et un copié collé).



```
Problems Javadoc Declaration Console x
Principale (23) [Java Application] /usr/lib/jvm/java-8-openjdk-amd64/bin/java (7 mars 2019 à 11:34:21)
Je me sens en super forme et je vais cartonner au partiel Bis d'informatique

_ _ _ _ _
| | | | |
_ _ _ _ _
```

Question 3 : 2pts

On impose maintenant l'utilisateur à rentrer un nombre entre 6 et 14 inclus, que ce nombre soit pair, et d'afficher le dessin en utilisant un tableau. Le nombre sert à définir la dimension du tableau.

Question 4 : 2pts

Il est demandé maintenant de d'utiliser une fonction dans la classe Utilitaire pour afficher le tableau, on veut également afficher les valeurs contenues dans le tableau et non plus des espaces.

```
int[][] tab = new int[n][n];
tab[0][0] = 1; // Ces deux lignes sont pour vérifier que l'affichage marche correctement
tab[1][0] = 2; // Lors du début de la partie le tableau est entièrement rempli de 0
// Il faudra donc les commenter à partir de la question 6
Utilitaire.affiche(tab);
```

```

Problems Javadoc Declaration Console x
Principale (23) [Java Application] /usr/lib/jvm/java-8-openjdk-amd64/bin/java (7 mars 2019 à 11:43:07)

Quelle est la taille du tableau que vous voulez afficher (entre 6 et 14) ?
6

1|2|0|0|0|0|
0|0|0|0|0|0|
0|0|0|0|0|0|
0|0|0|0|0|0|
0|0|0|0|0|0|
0|0|0|0|0|0|

```

Question 5 : 2pts

Modifier le code pour que la fonction n'affiche plus des 0,1 et 2 mais des 'X' pour les 1, et des 'O' pour les 2.

```

Quelle est la taille du tableau que vous voulez afficher (entre 6 et 14) ?
6

1|2|0|0|0|0|
0|0|0|0|0|0|
0|0|0|0|0|0|
0|0|0|0|0|0|
0|0|0|0|0|0|
0|0|0|0|0|0|

X|O|_|_|_|
_|_|_|_|_|
_|_|_|_|_|
_|_|_|_|_|
_|_|_|_|_|

```

Question 6 : 2pts

On souhaite que l'utilisateur joue en entrant une ligne et une colonne. Il faut que quand on joue une case, la ligne et la colonne se remplisse de notre couleur (même si ils sont d'une autre couleur).
Penser à commenter les 2 lignes qui servaient question 4.

```
Quelle est la taille du tableau que vous voulez afficher (entre 6 et 14) ?
6

|_|_|_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|

Sur quelle ligne jouer : 2
Sur quelle colonne jouer : 2

|_|X|_|_|_|_|
|X|X|X|X|X|X|
|_|X|_|_|_|_|
|_|X|_|_|_|_|
|_|X|_|_|_|_|
|_|X|_|_|_|_|

Sur quelle ligne jouer : 5
Sur quelle colonne jouer : 5

|_|X|_|_|0|_|
|X|X|X|X|0|X|
|_|X|_|_|0|_|
|_|X|_|_|0|_|
|0|0|0|0|0|0|
|_|X|_|_|0|_|
```

Question 7 : 3pts

Modifier le code précédant pour qu'un joueur ne puisse pas jouer sur une case de sa couleur ou de la couleur de l'adversaire.

Question 8 : 3pts

Modifier le programme précédant pour que le tir d'un joueur en plus de modifier la couleur de la ligne et la colonne, modifie également les 8 cases adjacentes.

```

Sur quelle ligne jouer : 3
Sur quelle colonne jouer : 3

| | | X | | | | | | |
| X | X | X | | | | | |
| X | X | X | X | X | X | X | X |
| | X | X | X | | | | | |
| | | X | | | | | | |
| | | X | | | | | | |
| | | X | | | | | | |
| | | X | | | | | | |
| | | X | | | | | | |
| | | X | | | | | | |

Sur quelle ligne jouer : 8
Sur quelle colonne jouer : 8

| | | X | | | | | 0 | | |
| X | X | X | | | | | 0 |
| X | X | X | X | X | X | 0 | X | X |
| | X | X | X | | | | | 0 |
| | | X | | | | | | 0 |
| | | X | | | | | | 0 |
| | | X | | | | | 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | | X | | | | | 0 | 0 | 0 |
| | | X | | | | | 0 | | |

```

Question 9 : 3pts

Détecter la fin de partie lorsque la moitié du plateau de jeu est rempli. Le vainqueur est celui qui a le plus de cases de sa couleur.

Question 10 : 1pts

Gagner une partie contre le professeur.