

# Chifoumi - Cahier des charges

M. Duprey    M. Grimal    E.Jeanmougin    C. Leroux

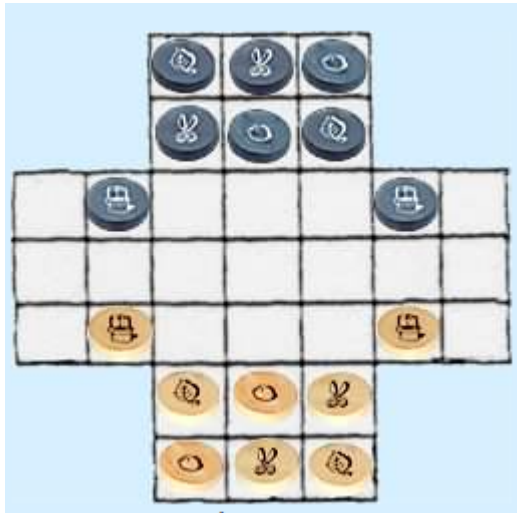
18 octobre 2013

## Table des matières

1	Règles du jeu	3
2	Déroulement du programme	4
3	version 1 : affichage en console	4
4	version 2 : version graphique	5
5	version 3 : mode réseau	5

# 1 Règles du jeu

- C'est un jeu fait pour deux joueurs.
- Ce jeu se déroule sur un plateau (une grille de 7\*7 cases) en forme de "+".
- On dispose sur ce plateau de pions ronds pouvant représenter :
  - un puit
  - une pierre
  - une feuille
  - une paire de ciseaux
- Les pions se déplacent d'une case horizontalement, verticalement ou diagonalement.
- Les déplacements autorisés sont les suivants :
  - Déplacement d'un pion sur une case vide
  - Déplacement d'un pion sur un pion de sa propre couleur (empilement)
  - Déplacement d'un pion sur un pion de l'adversaire pouvant être pris
- Les déplacements invalides sont :
  - tout déplacement sortant du plateau
  - tout déplacement sur un pion adverse ne pouvant être pris
- Les règles pour les prises des pions adverses sont les suivantes :
  - Le puit prend la pierre et les ciseaux
  - La feuille prend le puit et la pierre
  - la pierre prend les ciseaux
  - Les ciseaux prennent la feuille
- A chaque début de partie le plateau est initialisé de la façon suivante :



- Lorsqu'un qu'un pion est pris, il est alors retiré du plateau. Si ce pion était au sommet d'une pile, la totalité de la pile est alors retirée du plateau.
- Le nombre de points marqué par un joueur correspond au nombre de pions qu'il a pris à son adversaire.
- La partie se termine lorsqu'un des joueurs n'a plus de pions ou lorsqu'il ne reste plus qu'une sorte de pions sur le plateau.
- Le joueur gagnant est celui qui a marqué le plus de points. En cas d'égalité, le joueur qui a commencé perd.
- Le joueur garde la main tant qu'il n'a pas fourni un déplacement valide

## 2 Déroulement du programme

- Au lancement de l'application, le programme
  - crée la grille
  - place les pions
  - crée et initialise les deux joueurs
- En phase de jeu, le programme
  - présente à l'utilisateur l'état du jeu, le joueur ayant la main ou ayant gagné si la partie est finie et l'état de la grille (placement des pions)
  - fournit à l'utilisateur le moyen de désigner la nouvelle case et la précédente
- affiche une alarme si le déplacement n'est pas valide, sinon change de joueur

- actualise ces informations jusqu’à la fin du jeu

### 3 version 1 : affichage en console

- Lors de cette version, chaque colonne est identifiée par un chiffre et chaque ligne par une lettre.
- Le joueur identifie donc la case de départ ainsi que la case d’arrivée par ses coordonnées (lettre,chiffre)
- Sur le plateau, on identifie un pion par un chiffre (taille de la pile) suivi d’une lettre (nature du sommet de la pile)
  - f : feuille
  - r : rock (pierre)
  - p : puit
  - c : ciseaux

	1	2	3	4	5	6	7
A			1f	1c	1r		
B			1c	1r	1f		
C		1p				1p	
D							
E		1p				1p	
F			1f	1r	1c		
G			1r	1c	1f		

### 4 version 2 : version graphique

- Lors de cette version, le plateau sera plus ressemblant à celui du jeu de société
- Cette fois, l’utilisateur interagira avec le plateau directement en cliquant sur les cases
- Lorsqu’une case contenant un pion est sélectionnée, les cases où le pion peut se déplacé sont affichées en surbrillance

- Sur le plateau, le nombre de pions empilés pourra être compté par le joueurs et chaque pion est identifié par un dessin

## **5 version 3 : mode réseau**

Cette version reprend la version graphique précédente en permettant à deux joueurs de jouer l'un contre l'autre depuis deux ordinateurs différents par le biais du réseau.