

Rapport

Clément Legrand

L3 Info ENS, 2017/2018

1 Introduction

Seven colors est un jeu d'ordinateur inventé par Dmitry Pashkov, développé en 1991. Le principe est simple: deux joueurs essayent de conquérir la plus grande surface d'un terrain de jeu constitué de cases juxtaposées, de sept couleurs différentes. Pour cela, chaque joueur choisit à son tour une couleur, et conquiert toute case de cette couleur adjacente à la zone qu'il possède.

2 Réponses aux questions

2.1 Question 1

Il convient tout d'abord de créer un type `boardd` afin d'encapsuler un peu le code et de ne pas modifier le plateau de jeu n'importe comment. Ce type contient un tableau de char de taille `BOARD_SIZE2`, ainsi que deux entiers: `numcellsup` et `numcellsdown` indiquant le nombre de cases possédées par le joueur $\hat{}$ et le joueur v respectivement.

3 Conclusion

blabla

A Annexe

A.1 Bibliographie

Ne sont cités ici que les ouvrages et sites dont je me suis le plus servi.

- [1] V. BOS et S. MAUW : *A \LaTeX macro package for Message Sequence Charts—Maintenance document—Describing version*, June 2002. Included in MSC macro package distribution.
- [2] V. BOS et S. MAUW : *A \LaTeX macro package for Message Sequence Charts—Reference Manual—Describing version*, June 2002. Included in MSC macro package distribution.
- [3] V. BOS et S. MAUW : *A \LaTeX macro package for Message Sequence Charts—User Manual—Describing version*, June 2002. Included in MSC macro package distribution.
- [4] M. GOOSSENS, S. RAHTZ et F. MITTELBACH : *The \LaTeX Graphics Companion*. Addison-Wesley, 1997.
- [5] ITU-TS : ITU-TS Recommendation Z.120: Message Sequence Chart (MSC). Geneva, 1997.
- [6] L. LAMPORT : *\LaTeX —A Document Preparation System—User's Guide and Reference Manual*. Addison-Wesley, 2nd édn, 1994. Updated for $\LaTeX 2_{\epsilon}$.
- [7] E. RUDOLPH, P. GRAUBMANN et J. GRABOWSKI : Tutorial on message sequence charts (MSC'96). In *FORTE*, 1996.