
Fiche 8 : Jeu à 2 joueurs - exemple du Tic-Tac-Toe

Durée 60 min - Travail individuel

Objectif : Savoir comprendre les connaissances dans un formalisme adapté à un moteur de résolution pour un jeu à 2 joueurs.

Etude de l'exemple du Tic-Tac-Toe

Votre premier objectif est de comprendre le programme Prolog du jeu de Tic-Tac-Toe donné sur le site du module.

Pour cela :

- x Testez indépendamment **CHAQUE** prédicat : mettez en commentaire des exemples de requêtes effectuées, expliquez à quoi sert le prédicat;
- x Pour les prédicats récurifs, vous devez effectuer des tests avec différentes conditions (condition générale et conditions d'arrêt);
- x Quel est le point de départ du programme ?
- x Que doit-on modifier si on veut un jeu de 4x4 ?

Les étapes de conception d'un jeu

La fiche 3 vous a résumé les grandes étapes de conception d'un jeu. Identifiez ces étapes dans le programme.