

Projet : Flood

Étape 4 - On finalise !

La quatrième étape est dédiée à l'ajout de quelques dernières fonctionnalités, au nettoyage de votre code, à l'amélioration de la documentation, à la correction de vos derniers bugs...

1 Annuler la dernière action

Ajoutez un bouton *Undo* qui permet d'annuler les actions précédentes. On ne peut appuyer sur le bouton *Undo* que si on a fait au moins une action. Un clic sur le bouton annule la dernière action. Un deuxième clic annule l'avant-dernière action, etc...

Dans un premier temps :

- Écrivez une classe `Pile` dans le fichier `modele_flood.py`
- Ajoutez un attribut de type `Pile` dans le `Modele`
- Ajoutez une méthode `undo` dans `FloodContrôleur` qui écouterait sur le bouton de la Vue

Votre objectif est de mémoriser juste les informations nécessaires pour revenir à l'état précédent. À vous de déterminer ce dont vous avez besoin et comment vous organiser ces données. Vous devrez également choisir le moment où vous empilerez ces données. C'est le clic sur le bouton *Undo* qui déclenchera l'ordre de dépiler et de faire les actions nécessaires pour revenir à l'état précédent.

On ne pourra pas faire *Undo* juste après avoir démarré une nouvelle partie.

2 Quelques autres idées

À vous maintenant de personnaliser votre jeu ! Voici quelques idées :

- Proposer dans un menu plusieurs configurations (12x12 et 6 couleurs, 15x15 et 8 couleurs, 6x6 et 4 couleurs, etc...)
- Enregistrer une partie dans un fichier (pour continuer de jouer plus tard) et charger une partie enregistrée
- Associer des raccourcis claviers pour certaines actions (Ctrl+N pour une nouvelle partie, Ctrl+U pour *Undo*, ...)
- ...

Votre jeu est fini !