

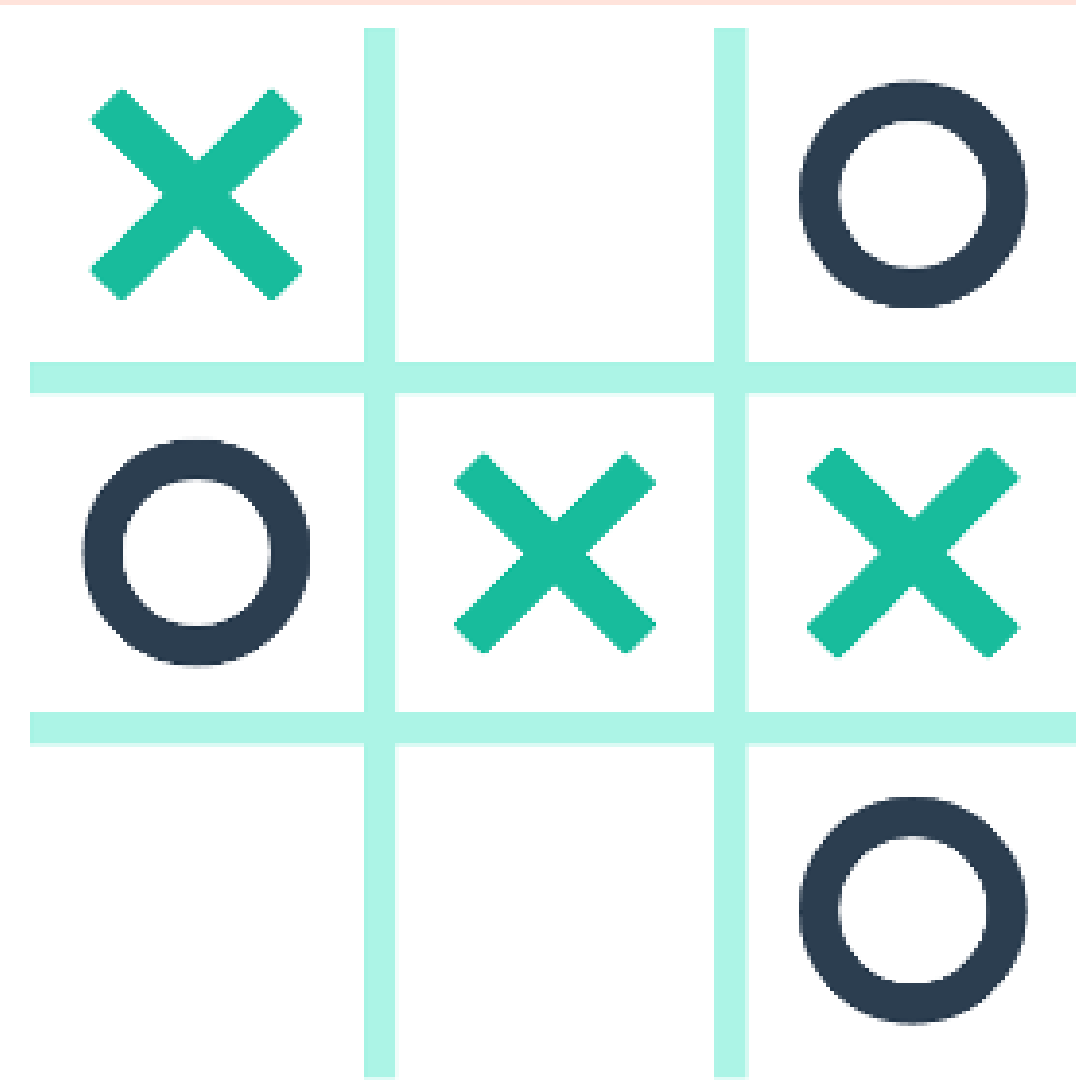
Jeu de morpion

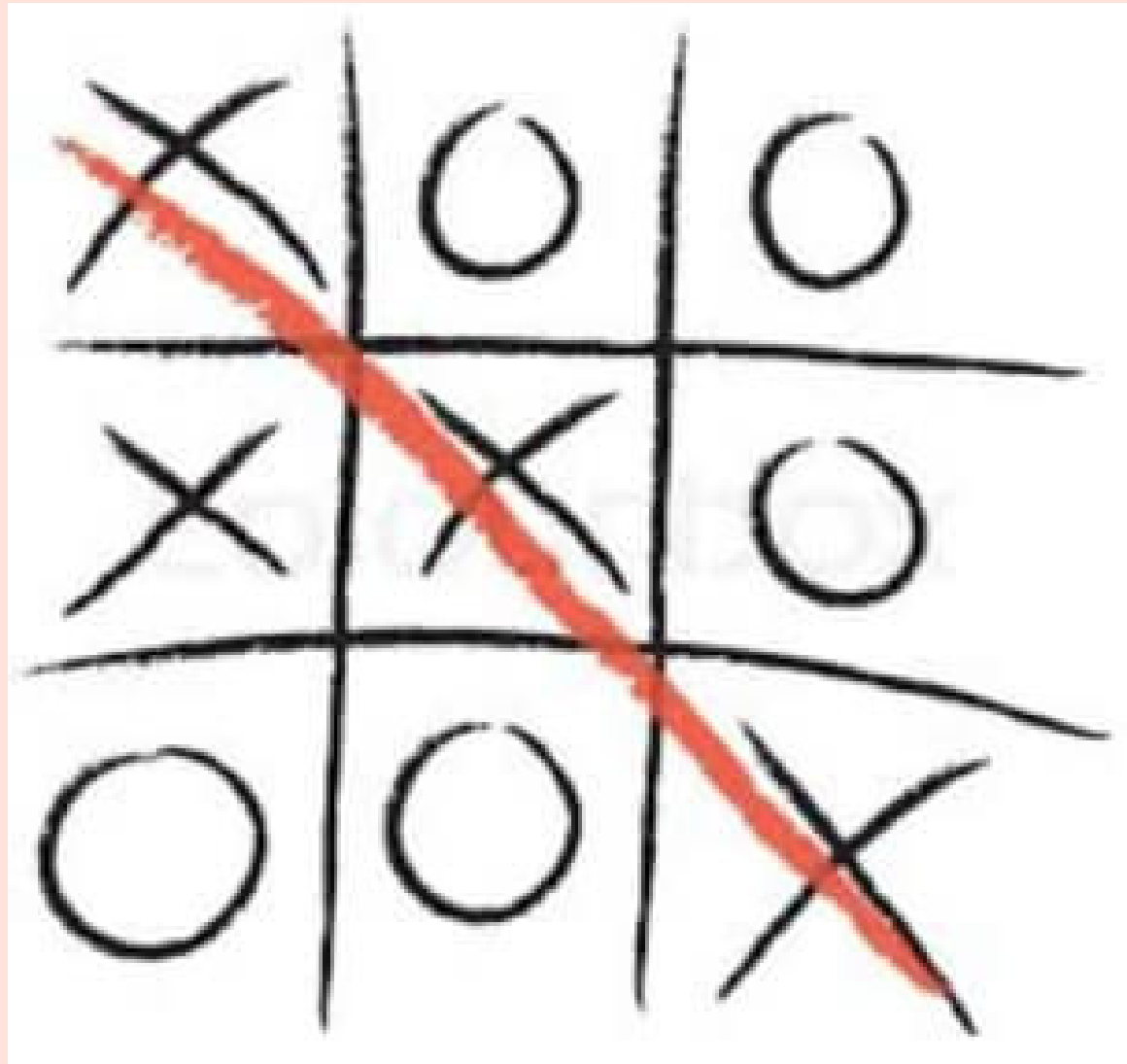
Réalisé par :

MAKNI Salwa

ELMONCER Fatma

Prepa A2 G02





Jeu de morpion , jeux entre deux joueurs , dont le gagnant est celui qui arrive à aligner trois symboles identiques, horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Squelette

Contient 2 classes :une classe joueur et une classe jeux avec une grille qui est déclarée statiquement.

```
#include<string>
using namespace std;

class joueur
{
    int tourjoueur;

public:
    joueur(int);
    joueur();
    int gagnant();
    int get_tourjoueur();
    void set_tourjoueur(int);
};

class jeu
{
    joueur j;
    static char grille[];
    string nom1,nom2;
public:
    jeu();
    void debut();
    void choixjoueur();
    void analyser();
};

char jeu ::grille[] = {'0', '1', '2', '3', '4', '5', '6', '7', '8', '9'};
```

Les méthodes

On a développé des méthodes de la classe joueur : le constructeur , gagnant qui retourne le gagnant , get et set de tour joueur .

De plus la classe jeux qui contient les méthodes : constructeur , debut , choix de joueur et analyser qui a pour but de déclarer le gagnant s'il existe .

Le jeu consiste à avoir une grille (tableau de 9 cases) contenant des caractères de '1' à '9' .

Le jeu débute par la déclaration des deux joueurs(j1 et j2) dans le main . On entre leurs noms et on leur attribue chacun un symbole 'x' ou bien 'o' .

```
donner le nom de premier joueur : fatma  
donner le nom de deuxieme joueur : salwa
```

Chaque fois que l'un de ces joueurs entre le numéro de la case , cette case sera cochée par le symbole correspondant jusqu'à avoir une ligne ou bien une colonne ou bien un diagonale ayant les memes symboles et dans ce cas là , ce joueur est le gagnant .

```
***** JEU DE MORPION *****
fatma (o) - salva (x)

  1 | 2 | 3
  --|---|
  4 | 5 | 6
  --|---|
  7 | 8 | 9
    |   |

fatma : donner votre choix de case --> 5
```

Pour cela on fait une boucle 'while' pour que les numéros entrés soient tous entre 1 et 9.

```
***** JEU DE MORPION *****
fatma (o) - salwa (x)

  1 | 2 | 3
  --|---|
  4 | 5 | 6
  --|---|
  7 | 8 | 9

fatma : donner votre choix de case --> 12
erreur : case invalide
fatma : donner votre choix de case -->
```

```

***** JEU DE MORPION *****
      fatma (o) - salwa (x)

      o | x | x
      ---|---|---
      o | o | 6
      ---|---|---
      o | 8 | x

LE GAGNANT EST fatma
-----

```

ef

Dans le cas contraire , c'est à dire si on a en tant que 'x' que 'o' , on n'a pas de gagnant

•

```

***** JEU DE MORPION *****
      fatma (o) - salwa (x)

      o | x | o
      ---|---|---
      o | x | o
      ---|---|---
      x | 8 | x

fatma : donner votre choix de case --> 8
Il n'ya pas de GAGNANT entre fatma et salwa !
-----

```




Merci pour
votre
attention