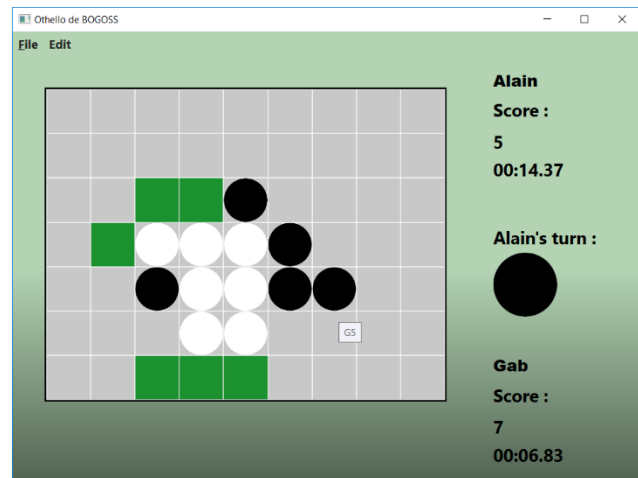


Rapport Othello



Introduction

Nous avons dû pour le cours DOTNET réaliser un projet en c#. Ce projet consiste à reproduire le jeu de société Othello avec quelques améliorations et changements.

Règles du jeu

Le jeu se joue à deux sur un plateau de 9x7. Chaque joueur a plusieurs jetons, noirs pour le premier joueur et blancs pour le deuxième. Au début de partie 4 jetons sont déjà posés sur le plateau, et à tour de rôle chaque joueur devra poser un pion de sa couleur pour essayer de retourner les jetons adverses. Pour retourner des jetons, le joueur devra encercler les jetons adverses avec deux des siens. La partie s'arrête quand les deux joueurs ne peuvent plus poser de jeton.

Caractéristiques

Notre Othello implémente les fonctionnalités suivantes :

- Un menu avec la possibilité de choisir les noms des joueurs et changer les images des jetons.
- Le score affiché par *databinding*, relié directement à la classe représentant le joueur.
- Le temps de réflexion de chaque joueur.
- Les cases jouables sont clairement identifiables.
- La prise des jetons est animée d'un effet « fondu ».
- Affichage du jeton lors d'un passage de la souris sur une case jouable.
- Changement des couleurs du plateau selon le score.
- Nouvelle partie.
- Sauvegarde d'une partie dans un fichier XML.
- Lecture du fichier XML et récupération de la partie via une structure.
- Undo pour revenir en arrière d'un coup, un seul undo est possible par tour.
- Interface qui s'adapte aux résolutions.
- Non-utilisation de l'interface *IPlayable* mais ressemblance. L'adaptation peut se faire facilement.

Conclusion

Nous avons implémenté toutes les fonctionnalités requises ainsi que quelques bonus. L'interface *IPlayable* n'a pas été implémentée car nous ne faisons pas le cours d'IA.