

Projet Othello - LA CONCEPTION DÉTAILLÉE

Groupe 1.5

26 novembre 2015

Première partie

Conception détaillée des TAD

1 Conception détaillée des types

1.1 CD du type « Couleur »

— **Type** Couleur = {blanc, noir}

1.2 CD du type « Pion »

— **Type** Pion = Couleur

1.3 CD du type « Position »

— **Type** Position = **Structure**
 ligne : **Naturel**
 colonne : **Naturel**
finstructure

1.4 CD du type « Plateau »

— **Type** Position = **Structure**
 pions : **Tableau**[1..8][1..8] de Pion
 presencePions : **Tableau**[1..8][1..8] de **Booleen**
finstructure

1.5 CD du type « Coup »

— **Type** Coup = **Structure**
 position : Position
 pion : Pion
finstructure

1.6 CD du type « Coups »

— **Type** Coups = **Tableau**[1..8] de Coup

2 Conception détaillée des opérations des TAD

Deuxième partie

Conception détaillée des algorithmes compliqués de l'analyse « faireUnePartie »

1 La procédure « faireUnePartie »

procédure faireUnePartie (**E** afficher : afficherPlateau, obtenirCoupJoueur1, obtenirCoupJoueur2 : getCoup, **S** joueur : Couleur, estMatchNul : **Booleen**)

Déclaration plateau : Plateau
aPuJouerJoueur1, aPuJouerJoueur2, estFinie : **Booleen**
couleurJoueur1, couleurJoueur2 : Couleur
nbPionsBlancs, nbPionsNoirs : **Naturel**

debut

aPuJouerJoueur1 ← VRAI
aPuJouerJoueur2 ← VRAI
couleurJoueur1 ← blanc()
couleurJoueur2 ← noir()
estFinie ← FAUX
nbPionsBlancs ← 2
nbPionsNoirs ← 2
plateau ← initialiserPlateau()
afficher(plateau)

tant que non(estFinie) **faire**

jouer(plateau, couleurJoueur1, obtenirCoupJoueur1, aPuJouerJoueur1)
afficher(plateau)
jouer(plateau, couleurJoueur2, obtenirCoupJoueur1, aPuJouerJoueur2)
afficher(plateau)
finPartie(aPuJouerJoueur1, aPuJouerJoueur2, plateau, estFinie, nbPionsBlancs, nbPionsNoirs)

fintantque

si nbPionsBlancs = nbPionsNoirs **alors**

joueur ← blanc()
estMatchNul ← VRAI

sinon

estMatchNul ← FAUX

si nbPionsBlancs > nbPionsNoirs **alors**

joueur ← blanc()

sinon

joueur ← noir()

finsi

finsi

fin

2 La procédure « jouer »

procédure jouer (**E/S** plateau : Plateau, couleurJoueur : Couleur, **E** obtenirCoupJoueur : getCoup, **S** aPuJouer : **Booleen**)

Déclaration i : **Naturel**
coups : Coups
joueurCourant : Couleur
coupJoueur : Coup
res : **Booleen**

debut

coupJoueur ← obtenirCoupJoueur(plateau,couleurJoueur)
coups ← listeCoupsPossibles(plateau, couleurJoueur)
pour i ← 1 **à** nbCoups(coups) **faire**
 si iemeCoup(coups,i) = coup **alors**
 jouerCoup(coupJoueur,plateau,res)
 finsi
finpour
aPuJouer ← res

fin

3 La procédure « jouerCoup »

procédure jouerCoup (**E** coup : Coup, **E/S** plateau : Plateau, **S** plateauModifie : **Booleen**)

Déclaration i : **NaturelNonNul**
aModifie,plateauDifferent : **Booleen**
pas : **Entier**

debut

poserPion(plateau, obtenirPositionCoup(coup), obtenirPionCoup(coup))
plateauDifferent ← FAUX
pour i ← 1 **à** 3 **pas de 2 faire**
 pas ← i - 2
 inverserLigne(pas, obtenirPositionCoup(coup), obtenirPionCoup(coup), plateau, aModifie)
 si aModifie **alors**
 plateauDifferent ← VRAI
 finsi
 inverserColonne(pas, obtenirPositionCoup(coup), obtenirPionCoup(coup), plateau, aModifie)
 si aModifie **alors**
 plateauDifferent ← VRAI
 finsi
 inverserDiag(pas, obtenirPositionCoup(coup), obtenirPionCoup(coup), plateau, aModifie)
 si aModifie **alors**
 plateauDifferent ← VRAI
 finsi
finpour
fin

4 La procédure « inverserLigne »

procédure inverserLigne (**E** pas : **Entier**, pos : Position, pionJoueur : Pion, **E/S** plateau : Plateau, **S** aModifie : **Booleen**)

Déclaration i,j,k,l : **Naturel**
 test : **Booleen**

debut

 i ← obtenirLigne(pos)

 j ← obtenirColonne(pos)

 k ← j + pas

 test ← FAUX

tant que ((k > 0) et (k ≤ 8) et (test = FAUX) et non(estCaseVide(plateau, fixerPosition(i,k))))

faire

si obtenirPion(plateau, fixerPosition(i, k)) = pionJoueur **alors**

 test ← VRAI

si (k > j+1) ou (k < j-1) **alors**

 aModifie ← VRAI

finsi

sinon

 k ← k + pas

finsi

fintantque

si test **alors**

pour l ← k - pas **à** j + pas **faire**

 inverserPion(plateau, fixerPosition(i, l))

finpour

finsi

fin

5 La procédure « inverserColonne »

procédure inverserColonne (**E** pas : **Entier**, pos : Position, pionJoueur : Pion, **E/S** plateau : Plateau, **S** aModifie : **Booleen**)

Déclaration i, j, k, l : **Naturel**
 test, aModifie : **Booleen**

debut

 i ← obtenirLigne(pos)

 j ← obtenirColonne(pos)

 k ← j + pas

 test ← FAUX

tant que ((k > 0) et (k ≤ 8) et (test = FAUX) et non(estCaseVide(plateau, fixerPosition(k,j))))

faire

si obtenirPion(plateau, fixerPosition(k,j)) = pionJoueur **alors**

 test ← VRAI

si (k > j+1) ou (k < j-1) **alors**

 aModifie ← VRAI

finsi

sinon

 k ← k + pas

```

    finsi
fintantque
si test alors
    pour l  $\leftarrow$  k - pas à i + pas faire
        inverserPion(plateau, fixerPosition(l,j))
    finpour
finsi
fin

```

6 La procédure « inverserDiag »

procédure inverserDiag (**E** pas : **Entier**, pos : Position, pionJoueur : Pion, **E/S** plateau : Plateau, **S** aModifie : **Booleen**)

Déclaration i, j, k, l, m, n, o : **Naturel**
pasDiag : **Entier**

```

debut
i  $\leftarrow$  obtenirLigne(pos)
j  $\leftarrow$  obtenirColone(pos)
k  $\leftarrow$  j + pas
test  $\leftarrow$  FAUX
pour o  $\leftarrow$  1 à 3 pas de 2 faire
    pasDiag  $\leftarrow$  o - 2
    m  $\leftarrow$  i + pasDiag
    tant que ((k > 0) et (k  $\leq$  8) et (m > 0) et (test = FAUX) et non(estCaseVide(plateau,
fixerPosition(m, k)))) faire
        si obtenirPion(plateau, fixerPosition(m, k)) = pionJoueur alors
            test  $\leftarrow$  VRAI
            si (k > j+1) ou (k < j-1) alors
                aModifie  $\leftarrow$  VRAI
            finsi
        sinon
            k  $\leftarrow$  j + pas
            m  $\leftarrow$  m - 1
        finsi
    fintantque
    si test alors
        l  $\leftarrow$  m + 1
        n  $\leftarrow$  k - pas
        repeter
            inverserPion(plateau, fixerPosition(l, n))
            l  $\leftarrow$  l + 1
            n  $\leftarrow$  n - pas
        jusqu'a ce que l = i
    finsi
finpour
fin

```

Troisième partie

Conception détaillée des algorithmes compliqués de l'analyse « obtenirCoupIA »

1 La fonction « obtenirCoupIA »

fonction obtenirCoupIA (plateau : Plateau, couleur : Couleur) : Coup

Déclaration i, profondeurMinMax : **Naturel**
coupsPossibles : Coups
plateauTest : Plateau
scoreCourant, meilleurScore : **Entier**
coupCourant, meilleurCoup : Coup

debut

profondeurMinMax ← profondeur()
coupsPossibles ← listeCoupsPossibles(plateau,couleur)
si nbCoups(coupsPossibles) > 0 **alors**
 meilleurCoup ← iemeCoup(coupsPossibles,1)
 plateauTest ← copierPlateau(plateau)
 meilleurScore ← scoreDUnCoup(plateauTest,meilleurCoup,couleur)
 pour i ← 2 **à** nbCoups(coupsPossibles) **faire**
 coupCourant ← iemeCoup(coupsPossibles,i)
 plateauTest ← copierPlateau(plateau)
 scoreCourant ← scoreDUnCoup(plateauTest,coupCourant,couleur)
 si scoreCourant > meilleurScore **alors**
 meilleurCoup ← coupCourant
 meilleurScore ← scoreCourant
 finsi
 finpour
 finsi
 retourner meilleurCoup
fin

2 La fonction « coupValide »

fonction coupValide (plateau : Plateau, coup : Coup) : **Booleen**

Déclaration estValide, aVoisinAutreCouleur : **Booleen**
pos : Position
plateauTmp : Plateau
i,j : **Naturel**
couleurJoueur, autreCouleur : Couleur

debut

couleurJoueur ← obtenirCouleurPion(obtenirPionCoup(coup))
autreCouleur ← changerCouleur(couleurJoueur)
pos ← obtenirPositionCoup(coup)
i ← obtenirLigne(pos)
j ← obtenirColonne(pos)

```

aVoisinAutreCouleur ← obtenirCouleurPion(obtenirPion(plateau,fixerPosition(i-1,j-1)))=autreCouleur
ou
obtenirCouleurPion(obtenirPion(plateau,fixerPosition(i-1,j)))=autreCouleur ou
obtenirCouleurPion(obtenirPion(plateau,fixerPosition(i-1,j+1)))=autreCouleur ou
obtenirCouleurPion(obtenirPion(plateau,fixerPosition(i,j-1)))=autreCouleur ou
obtenirCouleurPion(obtenirPion(plateau,fixerPosition(i,j+1)))=autreCouleur ou
obtenirCouleurPion(obtenirPion(plateau,fixerPosition(i+1,j-1)))=autreCouleur ou
obtenirCouleurPion(obtenirPion(plateau,fixerPosition(i+1,j)))=autreCouleur ou
obtenirCouleurPion(obtenirPion(plateau,fixerPosition(i+1,j+1)))=autreCouleur
si aVoisinAutreCouleur alors
    plateauTmp ← copierPlateau(plateau, plateauTmp)
    jouerCoup(coup, plateauTmp, estValide)
finsi
retourner estValide
fin

```