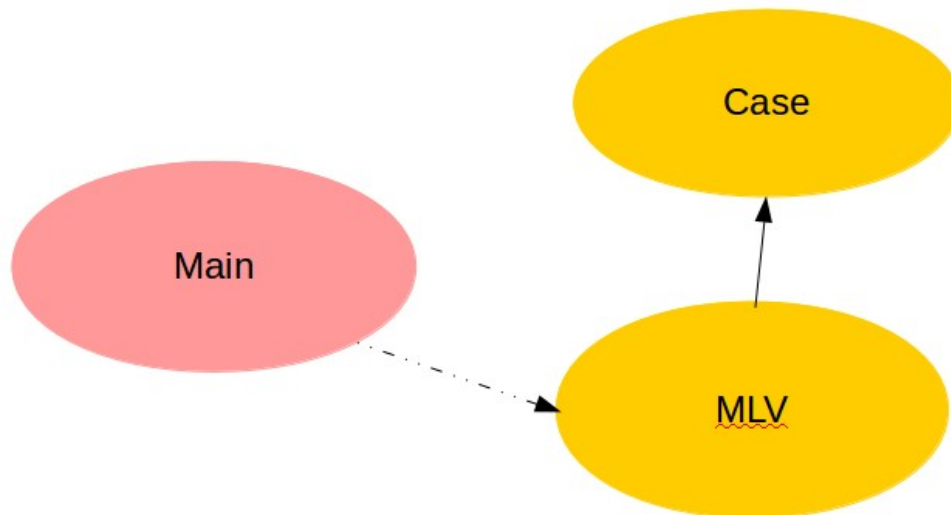


Les huit dames

Introduction :

Ce tp a pour but d'être un premier pas vers les calculs bits à bits. Ces calculs sont appliqués pour coder le jeu des 8 dames. Le but du jeu est de placer 8 dames sur un plateau. La difficulté du jeu réside dans le fait que chaque dame a une zone dans laquelle elle mange tous les autres pions qui s'y trouvent.

Découpage du projet :



Pour ce jeu, nous avons un premier module **Case**, qui contient toutes nos fonctions utilisant des opérateurs bits à bits, une structure énumérée avec toutes les cases du damier 8x8, un alias **Position** pour un type '**unsigned long long**' et une variable globale **tab_cases_attaquees** qui est un tableau de 64 éléments de types **Position**.

Pour les algorithmes impliquant des opérations bits à bits, nous avons utilisés des opérations présentes dans l'exercice 2 du tp.

Comme second module, nous avons **MLV** qui est la partie graphique du jeu.

Conclusion :

Première difficulté rencontrée, l'exercice 2 du tp, qui était notre première utilisation des opérateurs bits à bits. Ensuite, il fallait réutiliser ces opérateurs dans nos fonctions du module **Case** afin de calculer les cases mangées par une dame selon sa position sur le damier.

Compiler le projet :

Pour cela, utilisez simplement la commande 'make' dans le terminal en étant dans le répertoire contenant tous les fichiers du projet.

Utiliser le projet :

Une fois compilé, lancez l'exécutable 'Dames' avec la commande './Dames' toujours dans le terminal. Une fenêtre apparaîtra et le jeu commencera. Pour placer une dame sur le damier, cliquez sur une case avec le clique gauche de votre souris ; un pion rouge sera placé à l'endroit du clic. Placer 8 dames permet de terminer une partie.