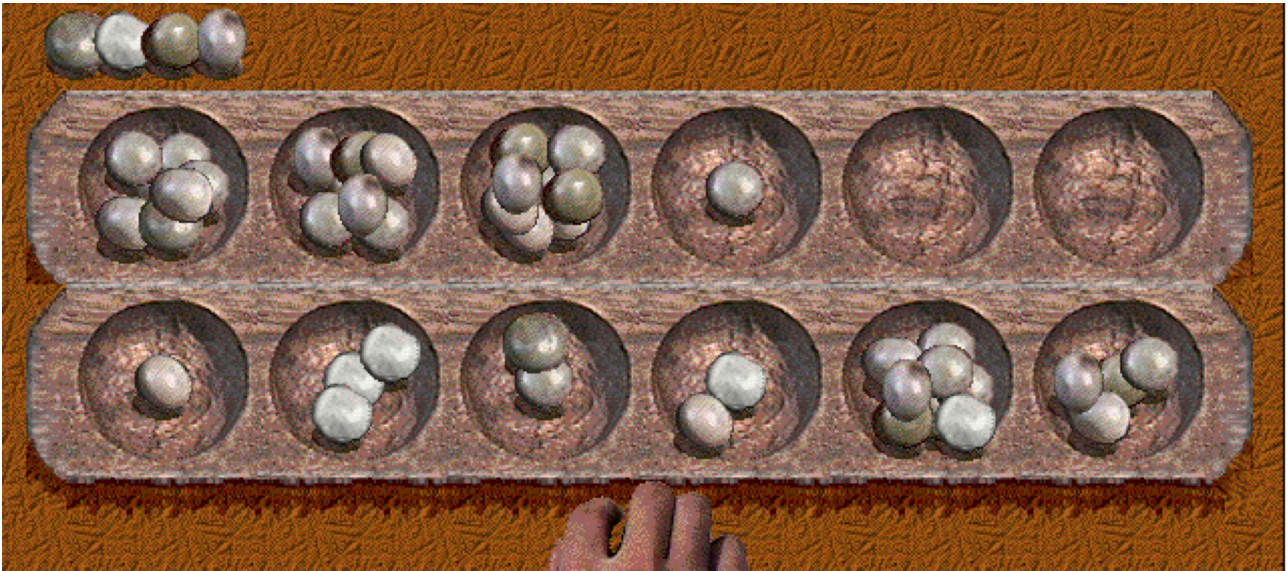


UML/Java - Nathalie Chaignaud
Projet GM3 – S2V2

Awalé



Le jeu d'Awalé est un jeu de stratégie qui se joue à deux.

Le plan de jeu est composé de deux rangées de 6 cases (une par joueur), contenant chacune 4 *graines*, en début de partie.

Tour à tour, chaque joueur prend le contenu d'une de ses cases et distribue les graines dans les cases suivantes. Quand la dernière graine qu'il dépose se situe chez l'adversaire, et que la case concernée comportait 1 ou 2 graines, le joueur peut alors ramasser les graines de cette case, ainsi que celles des cases précédentes tant que cette propriété est vérifiée.

Le jeu se termine (règle simplifiée) lorsqu'un des joueurs a ramassé 25 graines chez son adversaire ou bien lorsqu'il a réussi à *affamer* son adversaire (celui-ci n'a plus de graine dans aucune de ses cases).

On souhaite réaliser un programme qui joue à l'awalé contre l'ordinateur.

A/ Proposer une (ou plusieurs) fonction d'évaluation qui « note » la valeur d'une position.

B/ Donner la modélisation UML de ce projet (diagramme de classes, ...).

C/ Venir me voir.

D/ Implémenter en java la méthode et fournir un jeu d'essai.