Projet Blokus

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Paul ARNAUD  Loup LANGARD | Atteint | Partiellement atteint | Non Atteint |
| Affichage du plateau | x |  |  |
| Mode d’emploi de l’IHM | x |  |  |
| Choix des pièces (indiquer le nombre…) | x |  |  |
| Distinction des pièces pour les 4 joueurs | x |  |  |
| Placement des pièces | x |  |  |
| Placement des pièces avec rotation | X |  |  |
| Placement des pièces en suivant les règles | X |  |  |
| Tour à 2 joueurs | X |  |  |
| Compter le nombre de tours | X |  |  |
| Score des joueurs | X |  |  |
| 2 joueurs en réseau |  |  |  |
| Affichage du plateau pour les 2 joueurs réseau |  |  |  |
| interopérabilité win, mac, linux | x |  |  |
| Tour à 4 joueurs | X |  |  |
| 4 joueurs en réseau |  |  |  |
| Affichage du plateau pour les 4 joueurs réseau |  |  |  |
| Code commenté | x |  |  |

Répartition des tâches :

Paul :

* Création de la class principale
* Gestion de la rotation de la pièce
* Création du menu principal
* Gestion du choix des pièces
* Ajout fonction de débug
* Mise en place du mouvement des pièces sur le plateau
* Commentaires du code
* Mise en place de la vérification des saisies

Loup :

* Gestion du websocket
* Affichage du plateau
* Placement des pièces
* Création des fonctions de vérifications du placement des pièces
* Gestion du score
* Gestion du comptage des tours
* Rédaction readme.md
* Gestion des bugs

Copies d’écran :

Menu :

Une image contenant texte, Police, capture d’écran, conception

Description générée automatiquement

Choix de la pièce :

Une image contenant texte, capture d’écran

Description générée automatiquement

Exemple du plateau lors du déroulement d’une partie :

Une image contenant capture d’écran, noir

Description générée automatiquement