

Reunion 28/01

Version du logiciel :

- V0 : Mode console et jeu de base fonctionnel
- V1 : Interface graphique
- V2 : Intelligence artificielle (Plusieurs niveaux)
- V3 : Ajout de thèmes pour les formes
- V4 :!

Interface graphique : SDL

Structure de données :

```
#define NBMAX 200;  
#define NBTUILES MAX 6;  
#define NBTUILESSAC MAX 108
```

```
Typedef enum Couleur{rouge, orange, jaune, vert, bleu, violet};  
Typedef enum Forme{cercle, croix, losange, carré , etoile, trefle};
```

```
Typedef struct{  
    int x;  
    int y;  
} Position;
```

```
Typedef struct Tuile{  
    Couleur couleur;  
    Forme forme;  
    Position pos;  
    struct Tuile * haut;  
    struct Tuile * bas;  
    struct Tuile * gauche;  
    struct Tuile * droite;  
} Tuile;
```

```
Typedef struct{  
    int NbJoueurs;  
    Joueur * joueurs;  
    int nbTuilesSac;  
    Tuile sac[NBTUILESSAC MAX];  
} Partie;
```

```
Typedef struct{
```

```
    char * nom;  
    Tuile tuilesJoueur[NBTUILESMAX];  
    int points;  
} Joueur;
```

```
Typedef Plateau **Tuile;
```

Idées :

Cahier des charges :

- afficher la fenêtre de jeu (nb joueurs, nb points, main joueur courant, nb tuiles sac restantes, musique)
- respecter les règles du jeu
- comptage des points
- interface (menu options : musique, bruitage, thèmes, règles, afficher pourquoi pas le droit de poser tuiles)
-

liste questions :

- Position nécessaire ?
- version console, comment faire ?
- Windows ou Linux ?
- Repartition: cb de personne sur quoi au tout debut ?