

# BE Programmation Python Ienac15

## Travail demandé :

L'objectif est le développement d'un programme permettant de jouer au « Chemin des chefs » ( cf règles ci-dessous ) soit en mode 2 joueurs, soit en mode 1 joueur (vs Computer).

L'interface proposée devra être la plus intuitive possible et vérifier la validité de chaque coup.

Pour le mode « jeu contre la machine », on implémentera un algorithme de type Min-Max.

Par ailleurs, l'interface permettra à tout moment à l'utilisateur de sauvegarder sa partie pour la reprendre ultérieurement.

## Le chemin des chefs

### **COMPOSITION DU JEU:**

**1 Plateau de jeu** ( 9 \* 9 cases)

**34 Pions soldat** (17 de chaque couleur)



**2 Pions Chefs** (1 de chaque couleur)



## **RÈGLE DU JEU:**

Placez le plateau de jeu entre les deux joueurs et disposer les pions comme sur le schéma 1.

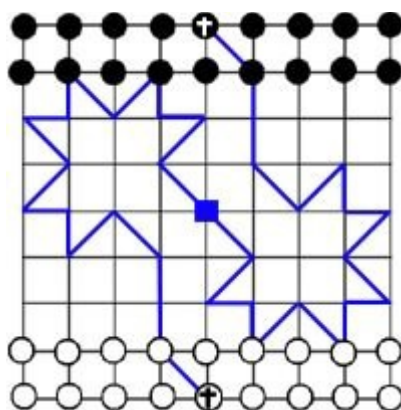


schéma 1

Le premier joueur est tiré au sort, puis les joueurs jouent à tour de rôle.

Les soldats peuvent se déplacer verticalement ou horizontalement d'une intersection, ils ne peuvent pas aller sur l'intersection centrale (schéma 2).

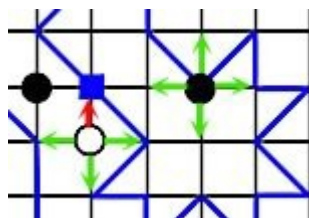


schéma 2

BE Programmation Python Ienac15

Ils peuvent capturer (et les éliminer) des soldats adverses en sautant par dessus, à condition que la case suivante soit libre. Un soldat peut capturer plusieurs pions au cours d'un tour. La capture est obligatoire, et c'est la plus longue capture qui doit être privilégiée (schéma 3: le pion blanc ne peut pas capturer le pion noir 'A' car il doit privilégier la capture la plus importante).

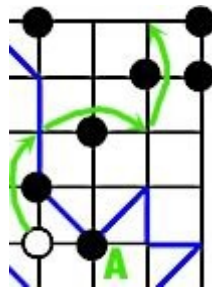


schéma 3

Le Chef ne peut se déplacer que le long du parcours bleu, d'une intersection par tour, à condition que l'intersection soit libre (schéma 4).

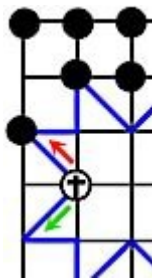


schéma 4

Il ne peut ni capturer de pion, ni être capturé.

Le premier joueur qui réussit à amener son chef sur la case centrale remporte la partie.