

# Atelier 1 - KINXIP11 - Info1.Projet

## Analyse des règles du jeu

### 1 Objectif

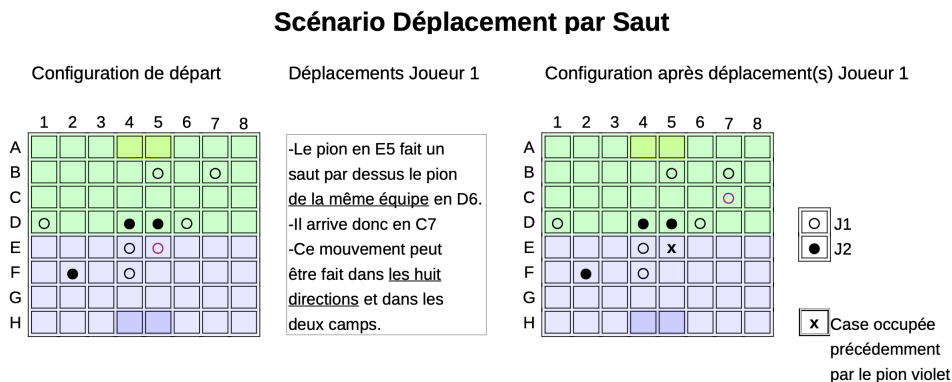
L'objectif de cet atelier est de démontrer votre compréhension des règles du jeu en illustrant de manière pertinente *les déplacements possibles* du jeu ainsi que *les dernières étapes d'une fin de partie*.

### 2 Détails

En fonction de la règle du jeu que vous devez programmer, vous disposez d'une grille au format **.ods** et **.xlsx**.

Votre tâche consiste à produire un document au format **.pdf** présentant de manière exhaustive tous les types de déplacements possibles selon la règle. Ce document devrait inclure une configuration de départ, la description (en français) des pions **déplacés/capturés/modifiés**, ainsi que la configuration d'arrivée correspondante. Il est important de choisir des configurations de départ différentes de celles du début de la partie et des exemples fournis dans les règles, tout en assurant que la configuration de départ soit crédible.

Un exemple (pour un autre jeu) est donné ci-dessous :



En cas d'enchaînement possible, en plus d'illustrer les déplacements envisageables, vous devrez également représenter les **3 à 4 mouvements d'un enchaînement**. Il est essentiel de démontrer une compréhension claire des conditions dans lesquelles un enchaînement est envisageable et celles où il ne l'est pas.

Votre document doit également refléter *la succession* des **3 ou 4 derniers mouvements** conduisant à la fin d'une partie. Si plusieurs scénarios peuvent mettre fin à une partie, vous devrez illustrer chacune de ces situations.

### 3 Critères d'évaluation

Cet atelier est évalué sur 10 points (8 points pour le travail individuel, 2 points pour l'évaluation par les pairs).

L'évaluation du travail s'effectue selon une grille basée sur les critères suivants :

- Anonymat
- Lisibilité du document
- Illustration des déplacements / enchaînements
- Illustration du ou des scénarios de fin de partie

Rappel :

- pas de dépôt = 0
- moins de 3 évaluations = 0
- coefficient de l'atelier = 10%