**Objectif final:**

L’application devra donc reproduire le jeu mythique, les quatres chevaux. Les 4 chevaux est un jeu de plateau, et ce dernier est décomposé en quatre zones. Ces 4 zones possèdent 4 couleurs diffèrents: Rouge; Vert; Bleu, Jaune. Chaque zone est gérée par un joueur. Pour qu’un joueur gagne, il doit faire le tour du plateau (passant dans les 4 zones) avec ses 4 chevaux. Au départ, les 4 pions de chaque couleur sont à l’écurie et peuvent rejoindre et avancer sur le plateau uniquement lorsqu’ils ont fait 6 au lancé de dé. Durant la partie, si vous faites 6, vous aurez le droit de rejouer. Lorsqu’un joueur tombe sur la même case qu’un autre, celui qui arrive sur la case tue le joueur déjà présent en le renvoyant à l’écurie. Ce dernier devra donc recommencer le chemin.

**Objectif opérationnel:**

Ce jeu sera fait sur la console avec du C#. Comme fonctionnalité, nous pouvons avoir le plateau du jeu directement dans la console en utilisant des dessins avec des caractères spéciaux. Notre but primaire, c’est que le jeu soit visuel! On utilisera également des couleurs afin de rendre le jeu attirant. Le joueur pourra jouer tout seul, ou avec plusieurs personnes. Des générateurs de mouvements aléatoires compléteront la partie étant donné que le jeu est plus agréable à jouer avec 4 personnes. Si le développement se fait assez vite, et qu’il y a encore du temps, le chef de projet finaliserai les petits détails éthiques ainsi qu’essayer le développement d’une intelligence artificielle.

**Ressources Humaines:**

Ce jeu sera géré par une personne qui sera également chef de projet, il s’agira de monsieur Louis Francken. Le projet est suivi par madame Béatrice Baudson. Lors de la bêta-test, le jeu sera testé par la suiveuse de projet (B. Baudson).

**Les ressources matérielles:**

Ce jeu sera codé en C# et sera réalisé sur Visual Studio 2019 ainsi que sur Visual Studio 2022. Lorsque le développeur du projet code chez lui, il sera sur 2022 et s’il est à l’établissement ITN, il sera sur 2019. Les deux projets seront toujours synchronisés et compatibles grâce à l’outil repository de Github (<https://github.com/lo-franckenstein/4chevaux-ConsoleGames>).

L’algorithme des diverses morceaux de programme sera réalisé sur Structorizer ainsi que les spécifications sur Google Documents. Tout sera précisé dans le ReadMe du dossier-projet sur Github. ChatGpt fournira également de l’aide sur la réflexion et le code du projet. Toutes les sources dont on aura besoin pour s’inspirer,... seront dans la biographie.

([Disponible ici](https://docs.google.com/document/d/1wITJMnoO3G7NMtTzsCfgSBlNIwxpJpPZ7yBOkj6CeXQ/edit?usp=sharing))

**Planification:**

La planification en temps réel peut être suivie sur: <https://app.teamgantt.com/projects/gantt?ids=3395980>

17 Février 2023: Clôture des préparatifs et de la mise en place des dossiers/outils.

10 Mars 2023: Clôture des listes des primitives.

17 Mars 2023: Clôture de l’algorithme principale.

31 Mars 2023: Clôture des algorithmes de chaque morceau de programme.

7 Avril 2023: Clôture du code de chaque morceau de programme.

21 Avril 2023: Clôture du code du programme principale.

28 Avril 2023: Clôture des finalisations éthiques.

5 Mai 2023: Clôture des tests.

19 Mai 2023: (Clôture du code de l’AI &) Clôture du dernier test.

26 Mai 2023: Clôture du projet.