

Melouk Zakary

Louis Prigneaux

Keryan Gack

Arman Yigit

2ème année

BUT informatique FI

Groupe 201

PROJET QUALITE DEVELOPPEMENT

JEU DE GO

Nous avons, au cours de cette période B, mené à bien ce projet dans lequel nous devons réaliser le jeu de GO. Nous avons donc réussi les commandes :

- boardsize
- showboard
- play
- clear_board
- liberties
- quit

Nous avons également codé la capture ainsi que le suicide.

Les commandes :

- player black random/player white random
- player black console/player white console

Ces commandes permettent de simuler des parties robot contre robot, humain contre robot et humain contre humain. Il est également possible de changer entre Random et Console durant la partie.

Vous trouverez ci-dessous le diagramme d'architecture.

