# Jeu en solo avec interface graphique au clavier et/ou à la souris

Nouvelle partie :

Créer une nouvelle grille, puis créer deux nouvelles cases pour l’initialisation de la partie : méthode nouvelleCase dans la classe Grille : FAIT

**🡪 Créer une méthode qui met à jour la grille et les images associées (que l’on pourra appeler après chaque déplacement du joueur).**

Déplacement des cases :

Le prof n’a pas utilisé de méthode pour récupérer le déplacement choisi par le joueur, c’est juste dans une boucle tant que dans le main. Est-ce qu’on crée une méthode qui récupérera le code ASCII de la touche pressée par le joueur ? Ou est ce qu’on fait comme le prof, juste dans une boucle tant que ?

Après avoir initialisé la partie, il faut faire le lien dans les déplacements :

Insérer les codes ASCII pour pouvoir ensuite utiliser toutes les méthodes nécessaires pour effectuer les déplacements : voir ce le déroulement d’une partie dans le main.

Après avoir tout lié il restera juste à mettre à jour les cases et ensuite utiliser les Threads pour l’affichage.

Affichage du score :

Est-ce qu’on doit mettre à jour un score tout au long de la partie ? Dans le jeu, il y en a un, mais je ne sais pas comment il fonctionne.

Fin de partie :

Quand la case max est 2048, arrêter le jeu et afficher un message de félicitations (?)

Récap’ qui va faire quoi :

Thomas : affichage à la console ?

Sophie : sérialisation ?

Maud : IA pour donner un conseil pour le prochain coup