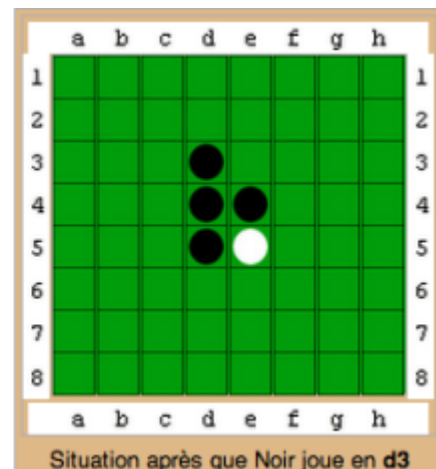
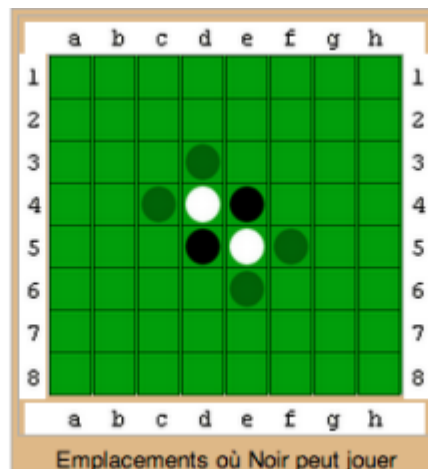
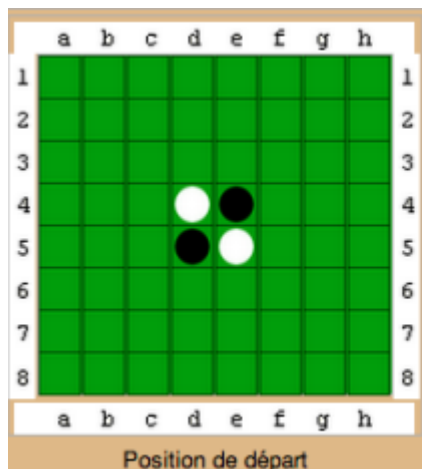


Projet : Othello
Prof : M. EL HAMLAOUI

Contexte :

Le but de ce projet est de programmer un jeu de Othello. Le jeu de Othello est un jeu combinatoire abstrait, sans hasard, avec information complète et parfaite. Deux joueurs, "noir" et "blanc" s'affrontent. Le jeu se joue sur un plateau de 64 cases (8x8) ; chaque joueur joue à tour de rôle en posant une pierre sur une case libre. Si un joueur ne peut poser de pierre alors il doit passer (il ne joue pas et c'est au tour de son adversaire). Si les deux joueurs ne peuvent plus poser de pions alors la partie est finie et le joueur ayant le plus grand nombre de pierres de sa couleur gagne.

Un coup est légal si le coup permet de capturer des pierres adverses. Pour capturer des pierres il faut que ces pierres soient encadrées par des pierres adverses.



Plusieurs sites permettent de jouer à ce jeu. En voici un exemple à l'adresse suivante : <http://www.stratozor.com/othello/>.

Attendus du projet :

Livrable 1 :

- Recommencer à tout moment en cliquant sur le bouton "recommencer",
- Créer et enregistrer les joueurs et leurs caractéristiques (nom et score) sur fichier,
- Afficher l'historique des mouvements effectués par les joueurs,
- Permettre le chargement d'un jeu sauvegardé auparavant,
- Donner la liste des dix meilleurs scores.

Livable 2 :

Jouer contre un non humain.

1. Avec des positions aléatoires,
2. Avec la mise en place d'un algorithme permettant d'optimiser la recherche du meilleur coup, en limitant le nombre de cases visitées. Il est possible d'utiliser l'algorithme min-max avec l'élagage Alpha-Beta
(http://turing.cs.pub.ro/auf2/html/chapters/chapter3/chapter_3_4_3.html)

Livable 3 :

Il est également recommandé de considérer :

- La sécurité des accès à l'aide de mots de passe,
- La réalisation d'une interface de jeu conviviale.