FILAUX Nathan 1D1

Maquette puissance 4

(avant le début du jeu :)

Quel est le nom du joueur 1 : (premier joueur entre son nom)
Vos jetons sont des " o "
Quel est le nom du joueur 2 : (deuxième joueur entre son nom)
Vos jetons sont des " x "

Le premier joueur à placer son jeton est ... (joueur choisit aléatoirement pour le premier tour)

Début de la partie

Voici le tableau de jeu :

	1	2	3	4	5	6	7	
Ī								
Ī								
Ī								١
Ī								١
Ī								
Ī								١

<joueur1> choisissez votre colonne (chiffre) dans lequel placer un jeton :

(si erreur de saisie le programme redemande)

(si le joueur choisit le chiffre 3:)

	1	2	3	4	5	6	7
ľ							
ľ							
ľ							
ľ							
ľ							
Ī			*				

Voulez vous placez votre jeton en <chiffre> comme où est " * " (O/N) :

(si non on recommence la demande) (si oui affichage du tableau avec le jeton positionné comme exemple ci-dessous pour joueur 1)

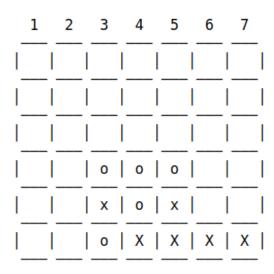
	1	2	3	4	5	6	7
ĺ							
Ī							
Ī							
Ī							
Ī							
Ī			0				

(si il n'a pas gagné on demande au joueur 2 de jouer et ainsi de suite)

(Exemple du tableau en cours de partie, après le positionnement d'un jeton d'un joueur :)

1		2		3		4		5		6		7	
	_				I				I		Ï		
			Ī		Ī				I		Ï		1
			Ī		Ī				Ī		Ī		
				0	Ī			0	I		Ī		
			I	х	Ī	0		х	I		Ī		
			I	0	I	X		X	I		I		

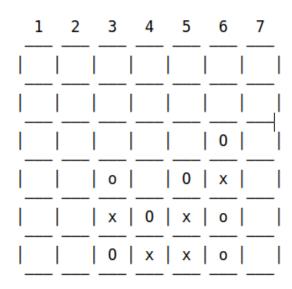
(En cas de victoire : affiche le tableau final avec "X" ou "O" afin de mieux voir les quatre jetons alignés et on indique le gagnant :)



Le gagnant est le joueur 2 : <nom joueur2>

Fin de la partie

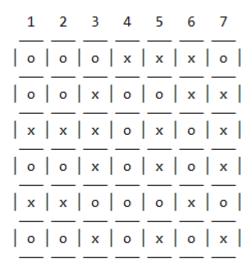
(ou)



Le gagnant est le joueur 1 : <nom joueur1>

Fin de la partie

(il peut aussi y avoir partie nul :)



Match nul

Fin de la partie

(le programme demande si les joueurs veulent rejouer puis s'arrête ou relance une partie :)

Voulez-vous rejouez (O/N):