

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

<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
		*				

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
		o				

(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
		o		o		
		x	o	x		
		o	x	x		

(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 :)

1	2	3	4	5	6	7
		o	o	o		
		x	o	x		
		o	X	X	X	X

Le gagnant est le joueur 2 : <nom joueur2>

Fin de la partie

(ou)

1	2	3	4	5	6	7
					o	
		o		o	x	
		x	o	x	o	
		o	x	x	o	

Le gagnant est le joueur 1 : <nom joueur1>

Fin de la partie

(il peut aussi y avoir partie nul :)

1	2	3	4	5	6	7
o	o	o	x	x	x	o
o	o	x	o	o	x	x
x	x	x	o	x	o	x
o	o	x	o	x	o	x
x	x	o	o	o	x	o
o	o	x	o	x	o	x

Match nul

Fin de la partie

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

Voulez-vous rejouer (O/N) :