

Othello

Les objectifs atteints

- Le plateau de jeu est représenté par une interface réalisée en XAML
- Les cases jouables sont clairement identifiables lorsque la souris passe sur le plateau de jeu
- Le score est affiché et synchronisé automatiquement (databinding)
- Il est possible de jouer à deux sur le même ordinateur à tour de rôle
- Une partie peut être sauvegardée et rechargée à tout moment
- Les règles du jeu sont respectées et seuls les coups valides sont admis. Si aucun coup valide n'est possible, le joueur passe son tour. Si aucun des joueurs n'a de coup valide, la partie est terminée.
- Deux horloges affichent le temps de réflexion utilisé par chaque joueur
- L'interface s'adapte à des résolutions diverses
- Implémentation de l'interface IPlayable

Les caractéristiques intéressantes

- Utilisation intensive de Link.
- L'interface est simple et épurée.
- La plupart des classes utilisées ont été sérialisées.
- Utilisation du C# avancé (body expressions, string interpolée)
- Séparation de l'affichage et de la logique. (Logic Board)