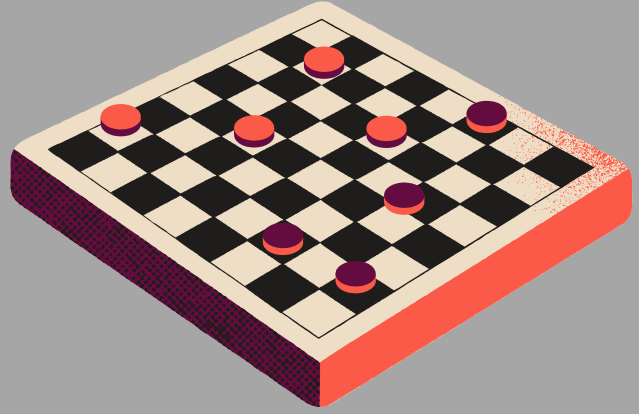


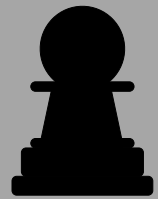


# Quoridor

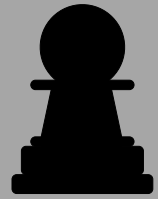
HELLEL Walid  
MAHENTHIRAN Ragavi  
ING 3 TDS05  
Groupe 77



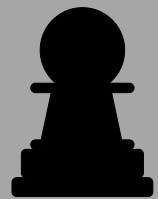
# SOMMAIRE



DTI



Présentation du jeu et de quelques fonctionnalités



Répartition des taches et bilan

# DTI

---

Données	Traitement	Interface
2 noms	Saisir	« saisir le nom des joueurs »
2 nombres	Comparaison, afficher	« Le tour du joueur... »
2 symboles, des points et des barres	Affichage	« affichage du plateau »
4 lettres 2 chiffres et 1 lettre 1 lettre	Choisir, saisir et Affichage	« Bouger le pion » ou « poser une barrière » ou « ne rien faire »
2 variables globales	Variation automatique et Affichage	« il reste ... barrières »
1 nombre et 2 constantes	Comparer	« Joueur... a gagné »

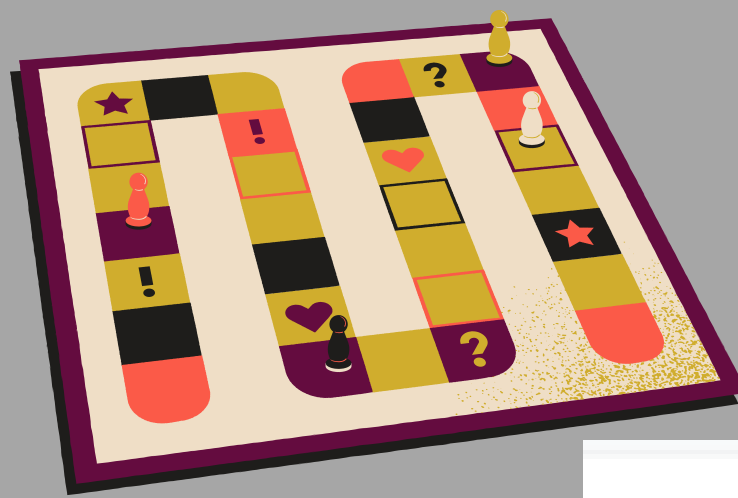
# PRÉSENTATION DU JEU

---

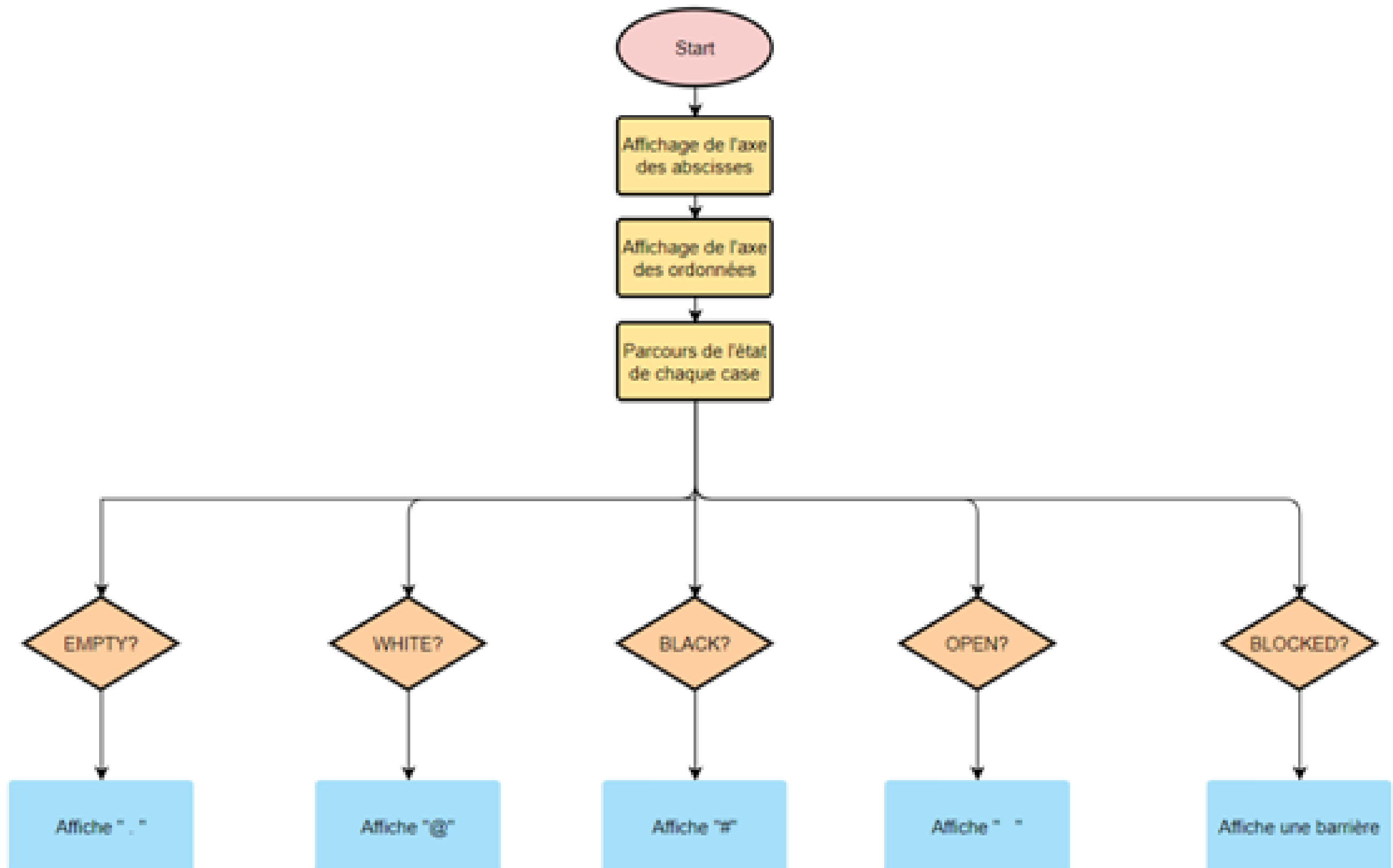


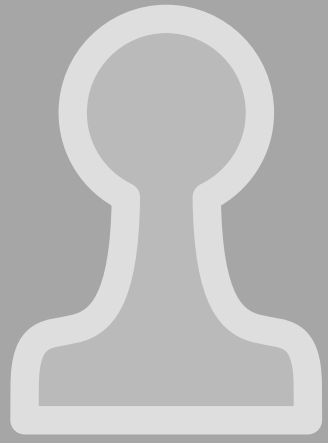
## ***Pour gagner:***

Aller au bord opposé de celui de départ sur le plateau avec l'aide des barrières

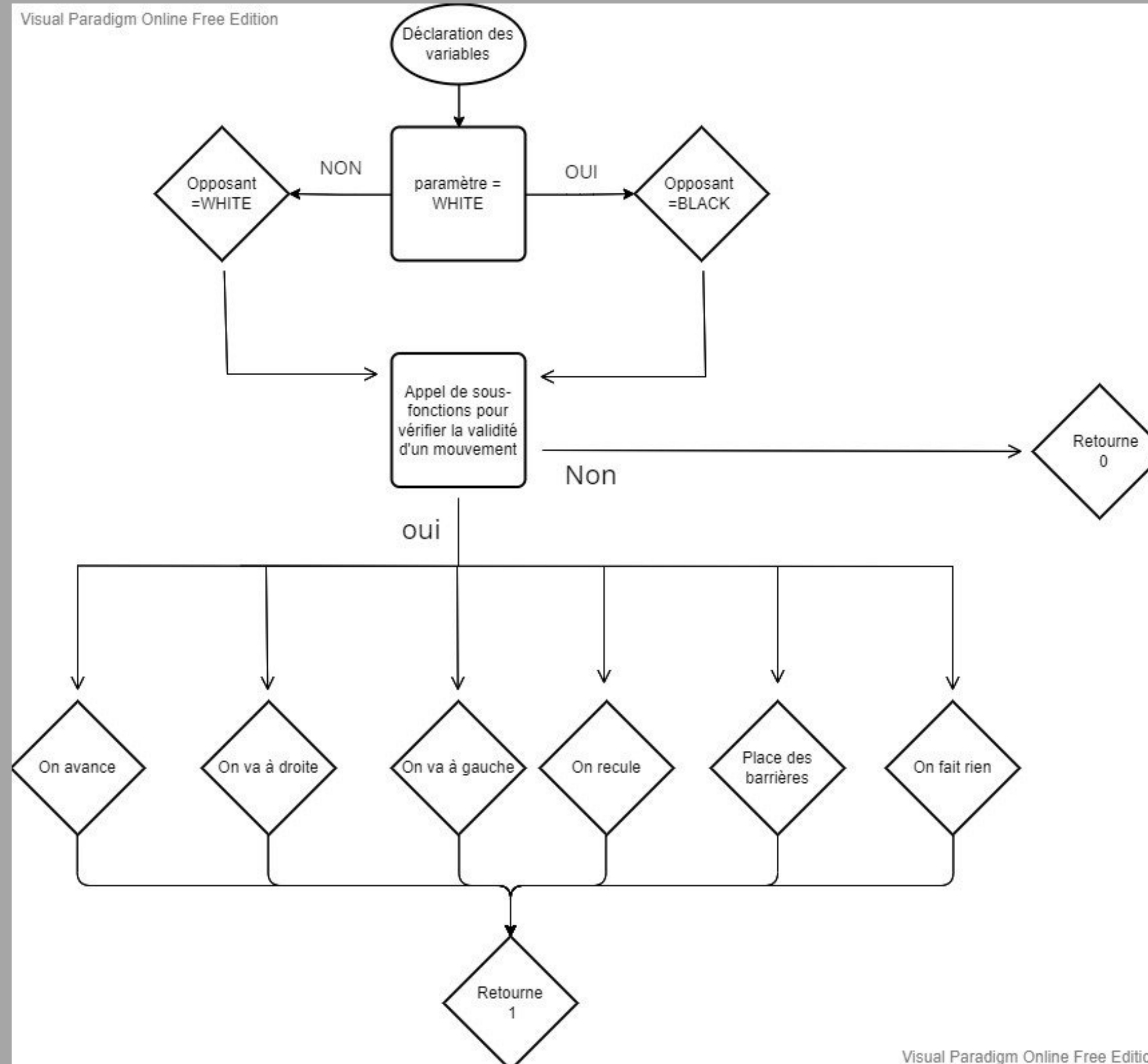


# FONCTIONNalité 3



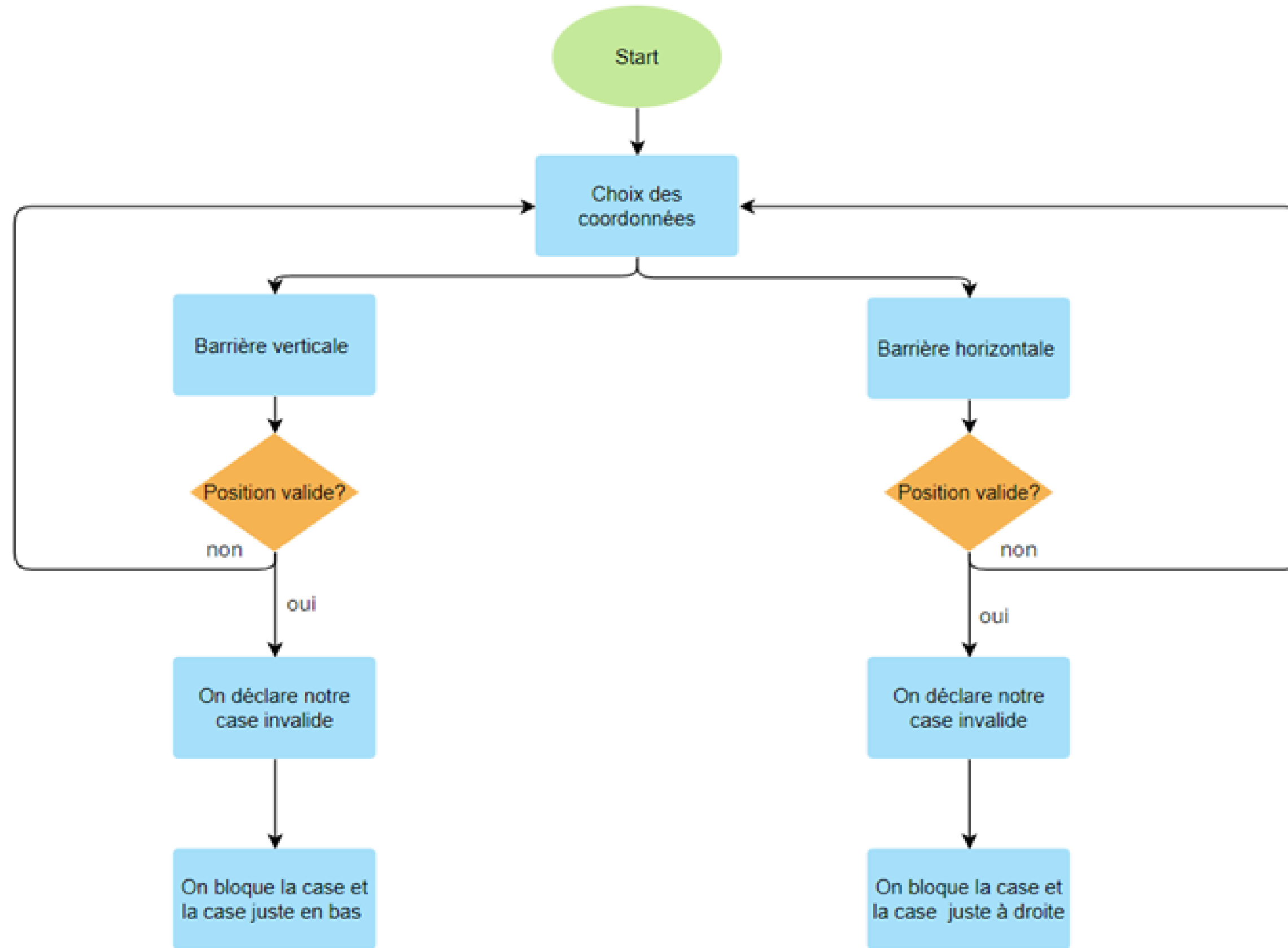


# FONCTIONNNALITÉ 1

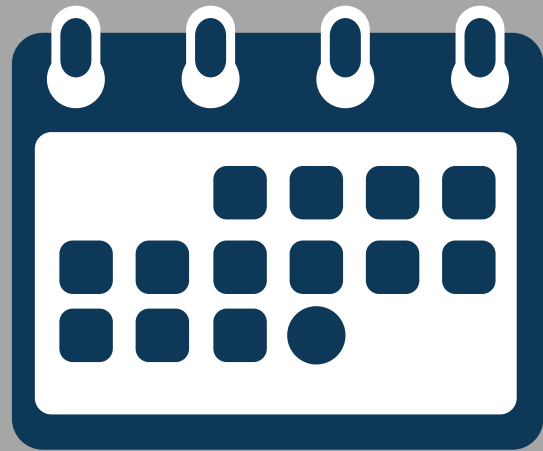




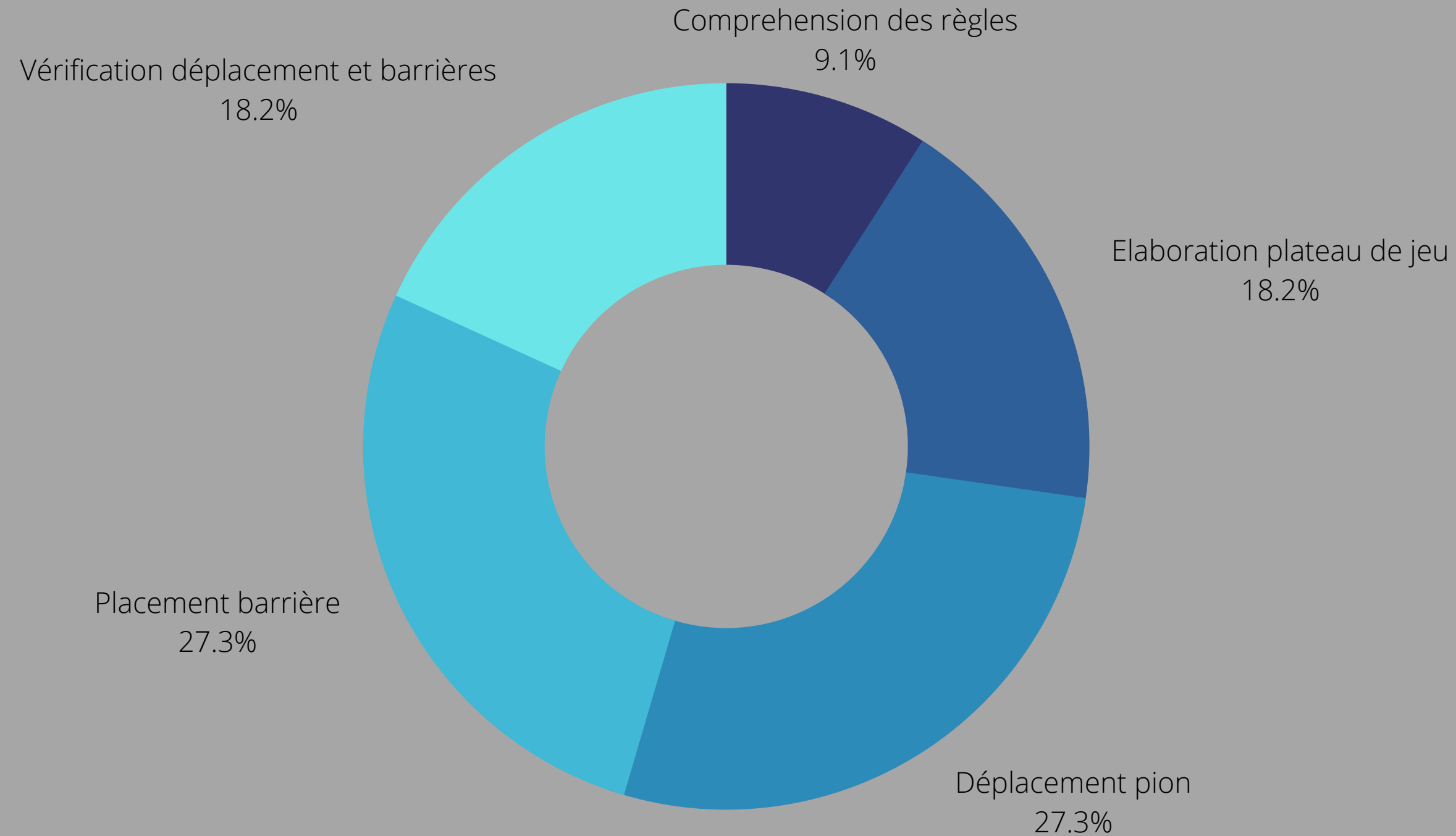
# FONCTIONNALITÉ 2







# RÉPARTITION DES TACHES



Walid	Ragavi
Déplacement du pion	Placement barrière
Vérification déplacement	Verification des barrières
Création du plateau	



# TESTS FONCTIONNELS

```
joueur 1 obstacles (@): 9   joueur2 obstacles (#): 9
Symbol 12: #'s du joueur 2 : ragavi
  u,d,l,r pour bouger
  X Y r/b pour un mur
  n si aucune action:
6 6 r
```

Mouvement invalide. Reessayer.

```
  A B C D E F G H I
1 . . . . .
2 . . . . .
3 . . . . .
4 . . . . .
5 . . . . # . . . .
6 . . . . .
7 . . . . .
  ---
8 . . . . . @
  ---
9 . . . . .
```

***Il n'est pas possible d'enfermer  
l'adversaire***

# TESTS FONCTIONNELS

```
4 . . . . # . . . .
5 . . . . @ . . . .
6 . . . . . . . . .
7 . . . . . . . . .
8 . . . . . . . . .
9 . . . . . . . . .
```

```
joueur 1 obstacles (@): 10   joueur2 obstacles (#): 10
Symbol 8: #'s du joueur 2 : ragavi
u,d,l,r pour bouger
X Y r/b pour un mur
n si aucune action:
d
```

```
  A B C D E F G H I
1 . . . . . . . . .
2 . . . . . . . . .
3 . . . . . . . . .
4 . . . . . . . . .
5 . . . . @ . . . .
6 . . . . # . . . .
7 . . . . . . . . .
8 . . . . . . . . .
9 . . . . . . . . .
```

***Sauter le pion de l'adversaire***

# TESTS

---

# FONCTIONNELS

```
  A B C D E F G H I
1 . . . . .
2 . . . . .
3 . . . . .
4 . . . . .
5 . @ . . . . .
6 . . . . .
7 . . . . .
8 . . . . .
9 . . . . # . . . .

joueur 1 obstacles (@): 10   joueur2 obstacles (#): 10

Fin du jeu!  # Vainqueur!
```

***Fin de la partie***

# BILAN

---

# COLLECTIF



Travail de groupe



Plusieurs idées



Charge de travail partagée

# BILAN

---

# INDIVIDUEL



Renforcement des connaissances



Gestion de projet



Satisfaction

# SOURCES

---



<https://github.com/Ted96/quoridor/blob/master/quoridor.c>



<https://github.com/PetropoulakisPanagiotis/quoridor>



<https://github.com/wjdwithyou/Quoridor>