SameGame

DUT INFORMATIQUE 2021 IUT FONTAINEBLEAU (77)

**Arthur DECORBEZ & Shana LEFEVRE**

**Groupe 4 et 3**

**Table des matières**

[I] Introduction 3](#__RefHeading___Toc210_2238476167)

[II] Description et fonctionnalités 3](#__RefHeading___Toc212_2238476167)

[III] Présentation de la structure du programme (avec diagramme de classe) 3](#__RefHeading___Toc214_2238476167)

[IV] Algorithme 3](#__RefHeading___Toc634_2238476167)

[V] Conclusion 3](#__RefHeading___Toc636_2238476167)

# I] Introduction

Pour ce deuxième semestre, nous avons comme projet tutoré le «Samegame» à coder en java. Le but de ce jeu est de vider la grilles des ses blocs. Il y a trois blocs possibles: bleu, rouge et vert. Pour éliminer les blocs, il faut qu’il y ait un groupe d’au minimum de deux mêmes blocs adjacents. Le système de points dépend du nombre de blocs par groupe. On utilisera la formule suivante:

**( n - 2 ) ²**

*Exemple: Groupe de 5 → ( 5 – 2 ) ² = 9 points*

Dès qu’un groupe est éliminer, les autres blocs se déplacent afin de supprimer les «trous».

# II] Description et fonctionnalités

La grg

# III] Présentation de la structure du programme (avec diagramme de classe)

# IV] Algorithme

# V] Conclusion

Arthur :

Shana :