Mode d'emploi – Projet DOMINO

Réalisé par Solal, Jérémi et Quentin.

1. Installation des dépendances

Installe les librairies nécessaires :

pip install pyfiglet

2. Lancer le jeu

Pour démarrer le jeu, exécute la commande suivante dans le répertoire du jeu dans le terminal :

python main.py

Le jeu affichera automatiquement un titre ASCII généré avec pyfiglet pour une meilleure présentation.

3. Déroulement du jeu

Le jeu de domino se déroule entre deux joueurs. Chaque joueur commence avec 7 dominos et le plateau débute avec un domino choisi aléatoirement.

À chaque tour, le joueur peut :

- Poser un domino si une de ses faces correspond à une extrémité du plateau
- Piocher un domino s'il n'a aucun coup possible
- Passer son tour

Le programme indique automatiquement où le domino peut être placé (à gauche ou à droite du plateau). Si un domino doit être retourné pour correspondre, il est inversé automatiquement.

Exemple de plateau de jeu:

4. Fin de partie

La partie se termine lorsqu'un joueur n'a plus de dominos en main. Le jeu affiche alors le message de victoire du joueur concerné.

```
Plateau : [5|5][5|2][2|2][2|1][1|1][1|6][6|6][6|3][3|1][1|0][0|2][2|6][6|4][4|0]

====== Main du Joueur 1 ======

[0] [0|0]

Que voulez-vous faire ? (poser un domino: entrer l'indice, piocher: 'p', passer: 's') : 0

© domino ne peut être joué qu'à droîte

** Joueur 1 a gagné la partie ! **

foulez-vous réjouer ? (o/n) : | ||*

** Joueur 1 or gagné la partie ! **

** Joueur 3 or gagné la partie ! **

** Joueur 4 or gagné la partie ! **

** Joueur 5 or gagné la partie ! **

** Joueur 7 or gagné la partie ! **

** Joueur 8 or gagné la partie ! **

** Joueur 9 or gagné la partie ! **

** Joueur 9 or gagné la partie ! **
```

5. Relancer ou quitter le jeu

Une fois la partie terminée, le programme demande :

Voulez-vous rejouer? (o/n)

6. Fonctionnalités principales

- Rotation automatique des dominos
- Vérification automatique des coups possibles
- Possibilité de passer son tour
- Affichage structuré et lisible du plateau
- Détection automatique du vainqueur
- Pioche automatique si aucun coup n'est possible

Équipe de développement

- Solal Chef de projet
- Jérémi Développeur principal
- Quentin Testeur / Documentaliste