

Puissance 4

- *Début du jeu*

phrase + who starts ? + plateau vide ?

- *Décider du prochain coup*

Étape 1 : « J'ai joué **ici**, ou joues-tu ? » (a separer entre blocs)

Étape 2 : « J'ai joué, à toi. »

Étape 3 : reconnaître quand la personne a joué

Reconnaître victoire

- *Reconnaissance de l'état du plateau*

Étape 1 : maj etat en mem du plateau par voix

E2 + 3 : maj visuelle (garder en mem souvenir pour voir ajout piece)

- *Ramasser et placer le jeton*

Étape 1 : jeton ds la main

Étape 2 : place fixe pour les jetons

- *Interrompre partie*

- *Ranger*

Étape 1 : j'ai rdv ailleurs

Étape 2 : bonus

- *Design du plateau, jetons*

Test sur jetons

Jetons = billes

Entonnoir en haut des colonnes

Tube pour stocker jetons (avec cale pour bloquer la premiere). Un de chaque cote du plateau.

CONST position plateau

Superbloc : interactions

Input : THE BEGINNING → ou mouvement jeu → tour suivant ou **interaction → pas joué (E1+2) | coup invalide (E1)**

Etape 1+2: voix « A toi de jouer »

Etape 3: img reg pour reconnaître chgt

+ debut :

plateau au bon endroit (bonus)

plateau vide

+ interruption partie :

STOP

Output : (jouer | commencer) → transition img → mem ou **interruption → this is the end**

Bloc : transition img → mem / etat du plateau

Input : interactions → (jouer | commencer (E1))

Etape 1 : « Ou as tu joue ? » → reponse

Etape 2+3 : photo plateau → generation img mem

Output : reference vers plateau → algo du p4 ou **triche → this is the end** ou **pas joué (E1+2) | coup invalide (E1) → interaction**

Bloc : Algo du p4

Input : transition img → mem → reference vers plateau

+ gestion victoire

Output : entier (num colonne ou jouer) → mouvement ou (**victoire | match nul | defaite**) → **this is the end**

Bloc : this is the end

Si pas joué (E1+2) → interaction

Sinon → THE END

Superbloc : mouvement jeu

Input : algo du p4 → entier (num colonne)

Etape 0 : je dis ou je mets jeton

Etape 1 : jeton dans main, a placer ds colonne

Etape 2 : aller chercher jeton (const : position jeton)

+ gestion erreur en cas chute bille

+ bonus : mvt tete quand recup bille

Output : nada → interaction

Bloc : mouvement rangement

This is the end → range

fini → This is the end