

Projet semestre 1 Jeu de Go

BOËDA Gautier LE ROUZIC Steven

ENSICAEN 2013-2014, 1A Info, Groupe TP 2

Contents

1	Environnement de développement	3
2	La libmatrice	3
3	Le jeu de Go	3
3.1	Structures de données	3
3.2	Algorithmes	3
4	Architecture du programme	3
4.1	Les écrans et leurs états	3
4.2	Les contextes	3
4.3	Les interfaces	3
4.4	Les événements	3
5	Autres éléments du programme	3
5.1	Éléments d'interface graphique	3
5.2	Les ramasses miettes	3

1 Environnement de développement

2 La libmatrice

3 Le jeu de Go

3.1 Structures de données

3.1.1 Liste

3.1.2 Pile

3.1.3 Position

3.1.4 Couleur

3.1.5 Pion

3.1.6 Chaîne

3.1.7 Territoire

3.1.8 Plateau

3.1.9 Partie

3.1.10 Tutoriel

3.2 Algorithmes

3.2.1 Déterminer les libertés

3.2.2 Déterminer territoire

3.2.3 Déterminer séki

3.2.4 Déterminer les yeux d'une chaîne

3.2.5 Déterminer une chaîne

3.2.6 Réaliser une capture

3.2.7 Déterminer les chaînes entourant un territoire

3.2.8 Déterminer les chaînes capturées

3.2.9 Calcul du score

3

4 Architecture du programme

4.1 Les écrans et leurs états

4.2 Les contextes