

Sylvain Tran et Kevin Thai
Groupe de TP : 7

Rapport : jeu Attaxx

SOMMAIRE:

- 1) Introduction
- 2) Documentation utilisateur
- 3) Problèmes rencontrés et Remarques
- 4) Amélioration apportées

1) Introduction

Nous devons implémenter en c, un programme permettant de jouer au jeu Attaxx qui est une variante du jeu reversi. C'est un jeu à 2 consistant à posséder le plus de pions à la fin du jeu. Pour gagner un pion adverse, il suffit de placer un pion sur une des cases voisines de celui-ci. Le jeu prend fin lorsque le plateau est rempli ou lorsque l'un des joueurs ne possède plus de pions sur le plateau.

2) Documentation utilisateur

Pour jouer, c'est très simple :

Avant de jouer, le ou les 2 joueurs devront choisir le mode d'affichage et le mode de jeu. Il existe 2 modes d'affichages : le mode ASCII et Graphique.

Pour jouer avec le mode ASCII, il suffit de taper -a et pour le mode Graphique -g.

Pour le mode de jeu, il en existe également 2 : le mode Joueur vs Joueur et le mode Joueur vs Ordi.

Pour jouer avec le 1er mode, il suffit de taper -h et pour le 2nd mode -o.

Ces arguments devront être transmis sur la ligne de commande précédés du fichier exécutable. (exemple : ./attaxx -g -h ou ./attaxx -a -o où attaxx est le fichier exécutable)

Pour le mode ASCII, le posage des pions ("o" ou "x") se fera via le terminal où les joueurs devront tour à tour entrer les coordonnées des cases où ils voudront poser un pion. La

capture d'un pion adverse se traduira par un changement de symbole par celui du pion posé. Le joueur jouant les pions "o" est le premier à jouer.

Pour le mode Graphique, le posage (noir ou blanc) se fera sur une grille via la souris à l'aide du clic gauche. Le nom du joueur courant verra son nom afficher en rouge.

La capture d'un pion adverse se traduira par son changement de couleur par la couleur du pion posé. Le joueur possédant les pions blancs est le premier à jouer.

Le jeu prendra fin lorsque l'un des 2 joueurs ne possédera plus de pion de sa couleur ou de son symbole suivant le mode d'affichage choisi ou lorsque le plateau sera entièrement rempli. Un message de fin s'affichera indiquant le gagnant.

3) Problèmes rencontrés et Remarque

Nous avons eu des erreurs de segmentation, des caractères "bizarres" pour les noms. Par exemple, au lieu d'avoir toto, on avait des trucs du style *****-_*-***-* ou tot%gl. Nous avons eu des problèmes au niveau des scores qui n'allaient pas et ne traduisaient pas réellement le tableau.

Pour corriger ces erreurs, nous avons augmenté la taille des tableaux de chaîne de caractères. En fait, le problème c'était qu'on avait oublié de réserver une place à la fin pour le "\0". Nous avons également oublié de mettre des pointeurs là où il fallait. Par exemple, pour l'initialisation du plateau, on avait fait `p->joueurs[0] = &(j1)` au lieu de `p->joueurs[0] = &(*j1)`

Remarque:

Nous avons utilisé 2 fonctions prédéfinies en c qui sont `sprintf` et `strcat` qui nous ont permis de convertir des int en des chaînes de caractères et de concaténer des chaînes de caractères.

Cela nous a servi pour l'affichage des noms et des scores dans la partie graphique.

4) Amélioration apportées

Pour la partie amélioration:

Nous avons permis au joueur de pouvoir poser un pion à une distance 1 ou 2 d'un pion adverse et de changer sa couleur uniquement à une distance 1.

Nous avons également ajouté des sortes de blocs représentés par des croix vertes où les joueurs ne peuvent pas jouer.