
Qualité et fiabilité logicielle
Puissance 4 en Java et tests logiciels

MALEVILLE Nicolas
LAMARTI Abdessamad
DUBERNET Jean Sébastien
CRANSAC Dorian
EWANS Edouard
SELLIER Xavier

Enseignant : Rollet

Table des matières

1	Spécifications	3
1.1	Application des règles de puissance 4	3
1.2	Configurations de jeu et types de joueurs	3
1.3	Visualisation	4
1.4	Tests associés	4
2	Architecture	5
2.1	Structure de données	5
2.2	Joueurs	5
2.2.1	Humain	5
2.2.2	Ordinateur	5
2.3	Règles	6
2.4	Moteur de jeu	6
2.5	Composants annexes	7
3	Implementation	8
3.1	DataStructure	8
3.1.1	Matrice	8
3.1.2	Tests de la matrice	8
3.2	Player	9
3.2.1	HumanPlayer	9
3.2.2	CpuPlayer	9
3.2.3	Jeux de test	10
3.3	Cpu	10
3.3.1	IaFourInARow	10
3.4	Rules	14
3.4.1	Implémentation	14
3.4.2	Jeux de test	14
3.5	GameEngine	14
3.5.1	Implémentation	14
3.5.2	Jeux de test	14
3.6	Main et Menu	14
3.6.1	Implémentation	14
3.6.2	Jeux de test	14

1 Spécifications

Le programme ici spécifié donne la possibilité à un utilisateur de jouer au jeu 'Puissance 4' dans les conditions décrites ci-dessous :

1.1 Application des règles de puissance 4

Règles concernant les joueurs :

Le jeu fait intervenir deux joueurs. Chaque joueur possède des jetons d'une couleur propre et ajoute lors de chaque tour un jeton dans une des colonnes d'une grille de dimensions $n \times m$ (par défaut 6×7). Un joueur est déclaré gagnant s'il aligne quatre jetons verticalement, horizontalement ou en diagonale dans la grille. Si la grille est remplie alors qu'aucun joueur n'a été déclaré gagnant, la partie est nulle.

Propriétés de la grille :

Pour jouer à Puissance 4, on utilise comme support une grille dont les dimensions standard sont de 6 lignes et 7 colonnes, que l'on numérottera respectivement de 0 à 5 et de 0 à 6. Ce support doit être présent dans notre programme.

Déroulement de la partie :

Au début de la partie, la grille est vide. Pendant la partie, des jetons de 2 couleurs différentes sont ajoutés successivement dans la grille jusqu'à ce qu'elle soit remplie ou que l'un des joueurs forme un alignement de 4 jetons de sa couleur. Un jeton est ajouté à la grille en fournissant le numéro de colonne. En effet, le numéro de ligne ne fait pas partie du choix du joueur dans le sens où un jeton descend nécessairement au niveau le plus bas accessible dans la grille. Par exemple, le premier jeton descend à la ligne numero 5 (la plus basse). Si une colonne est remplie (6 jetons ont été insérés dans la même colonne), aucun joueur ne peut jouer de jeton dans cette colonne jusqu'à la fin de la partie.

On s'assurera que chacune de ces règles sera respectée dans notre programme.

1.2 Configurations de jeu et types de joueurs

Un joueur peut être un humain ou une entité contrôlée par l'ordinateur. Ainsi, on peut avoir les configurations de jeu suivantes : cpu vs joueur ou joueur vs joueur. Quelle que soit la configuration, le programme contiendra une entité représentant le joueur 1 et le joueur 2. En fonction du mode choisi par l'utilisateur, le joueur 2 sera humain ou contrôlé par l'ordinateur. Le joueur 1 sera toujours humain. Un humain commence toujours la partie.

- IA : tous les deux tours la main est donnée à l'ordinateur. On veut pouvoir choisir différents niveaux de difficulté (i.e : l'ordinateur est plus ou moins performant selon le niveau choisi). Il doit être possible d'ajouter de nouveaux modes de difficulté facilement. Chaque

niveau sera représenté par un algorithme qui déterminera le prochain coup que l'ordinateur va jouer (i.e le prochain numéro de colonne).

- humain : tous les deux tours la main est donnée à l'utilisateur. A chaque fois que le tour d'un humain vient, le programme attendra que l'utilisateur saisisse son choix.

Quelque soit le type de joueur, un choix de colonne doit être effectué à chaque tour de manière à ce que le programme s'exécute correctement. Dans le cas du joueur humain, on attendra que l'utilisateur fasse son choix grâce à une interaction avec l'interface (graphique ou dans le terminal).

1.3 Visualisation

L'utilisateur du programme doit pouvoir visualiser en temps réel le déroulement du jeu, c'est-à-dire les coups joués par l'ordinateur ou l'humain. Dans un premier temps, on utilisera un affichage en mode console, puis si le planning le permet, une interface graphique plus agréable pour l'utilisateur. L'outil de visualisation doit être facilement interchangeable.

En premier lieu, l'utilisateur doit pouvoir choisir, au travers de l'interface, quel type de configuration il souhaite utiliser et instancier une partie.

Ensuite, lors du déroulement de la partie, il doit pouvoir connaître grâce à l'affichage quels sont les coups qui ont été joués jusqu'à l'instant où il lui est demandé de jouer. Enfin, il doit pouvoir interagir avec le panneau visuel de manière à faire connaître son choix pour le coup en cours au programme lorsque c'est à lui de jouer. Lorsqu'une partie est terminée, l'utilisateur doit être averti de l'issue de celle-ci (joueur 1 gagne, joueur 2 gagne ou match nul). Eventuellement, il doit alors pouvoir jouer une nouvelle partie.

1.4 Tests associés

a voir avec le groupe

2 Architecture

Nous allons décrire ici les différents modules imaginés pour répondre aux attentes formulées dans la partie spécification.

2.1 Structure de données

Nous implémenterons une classe contenant un tableau d'entiers et les différentes méthodes nécessaires aux accès en écriture et lecture sur celui-ci. Ainsi, on doit pouvoir instancier un tableau de dimensions variables, initialiser ses valeurs et les modifier. Le tableau doit également pouvoir être réinitialisé. Cette classe a pour but de représenter la grille et donc les coups joués par chaque joueur au long de la partie. On représentera une case vide par un entier nul à la position correspondante. Un entier dont la valeur est à 1 représentera un coup joué par le joueur 1, même chose pour le joueur 2.

C'est ce module qui va permettre au joueur ordinateur de connaître les possibilités de jeu à chaque tour (coups jouables). C'est grâce à cette représentation également que l'on saura si la partie est terminée ou non. Enfin, l'interface sera mise à jour à chaque tour en fonction de ce tableau, ce qui évitera des possibilités de confusion entre les deux entités.

2.2 Joueurs

Il sera nécessaire d'implémenter 2 classes différentes pour les 2 types de joueurs. Cependant, certaines méthodes ou variables étant communes à ces entités on prévoiera une interface regroupant les méthodes nécessaires au jeu et appelées quelque soit le type de joueur. Ceci permettra au module en charge du déroulement du jeu de faire abstraction de la configuration choisie, et donc de diminuer le volume de code.

2.2.1 Humain

Le joueur humain aura une connexion étroite avec l'interface choisie. En effet, jouer un coup reviendra à interroger l'utilisateur via cette interface. Cette classe sera donc relativement peu volumineuse et d'une complexité faible.

2.2.2 Ordinateur

L'entité représentant le joueur artificiel sera plus importante. On devra pourvoir choisir entre 2 niveaux de difficultés, ce qui se traduira par une instanciation selon un paramètre particulier, comme un entier ou un booléen. Ainsi, la classe représentant ce type de joueur contiendra des méthodes différentes et correspondant chacune à ce niveau et donc paramètre choisi. On choisira premièrement un algorithme simple représentant une stratégie triviale (exemple : jouer la même colonne ou une colonne voisine de celle choisie par le joueur 1 précédemment), puis on cherchera à implémenter un algorithme plus 'intelligent' permettant au joueur humain de se confronter à une difficulté de jeu élevée. On se rapprochera d'une stratégie gagnante pour le joueur-ordinateur.

2.3 Règles

Nous avons choisi d'implémenter un module destiné à l'application des règles tout au long de la partie. De manière plus spécifique, nous nous intéressons ici à la détection d'une situation incorrecte, d'une situation de terminaison ou bien du simple déroulement d'un coup joué.

- Situation incorrecte

La principale situation incorrecte dans notre système correspond au cas où un joueur tente d'ajouter un jeton dans une colonne déjà pleine. Le module en question contiendra les méthodes nécessaires à la détection de ce type de coup, méthodes que l'on utilisera alors pour avertir l'utilisateur de cette interdiction.

- Situation de terminaison

Une situation de terminaison se produit dans deux cas :

Premièrement, un joueur aligne 4 pions dans la grille.

Deuxièmement, la grille est remplie.

De la même manière, on souhaitera que ces événements soient détectés et traités en conséquence. C'est à dire, information de l'utilisateur et terminaison éventuelle du programme.

- Déroulement d'un coup joué

Lorsqu'un joueur communique son choix pour le coup en cours, le tableau d'entiers doit être modifié en conséquence. Nous avons décidé d'affecter cette tâche à ce module, qui sera donc en étroite corrélation avec la structure de données. Pour effectuer cette modification, la méthode correspondante aura connaissance du numéro du joueur en cours et la colonne choisie par ce joueur. L'action sera alors traduite par une affectation en accord avec les méthodes de la structure de données.

L'ensemble de ces outils permettront au moteur de jeu décrit ci-dessous d'assurer le bon déroulement du jeu et donc du programme.

2.4 Moteur de jeu

Le moteur de jeu sera le coeur de notre programme dans le sens où il mettra en rapport l'ensemble des entités du programme. Ainsi, il devra assurer le scénario standard suivant :

1. Phase d'initialisation
2. Phase de jeu (a)
3. Phase de modification (b)
4. Phase de communication (c)
5. Terminaison ou nouvelle partie

La phase d'initialisation correspond à la création et au lancement de chacun des modules cités dans cette section : une grille de dimension choisie sera initialisée, les joueurs seront instanciés conformément au choix initial de l'utilisateur, l'interface utilisateur sera lancée au besoin, une instance du module de règles sera créée.

La phase de jeu correspond à l'ordonnancement des coups des joueurs. Tour à tour, le moteur de jeu consultera le joueur concerné et lui demandera de fournir le numéro de colonne qu'il souhaite jouer, qu'il soit humain ou ordinateur.

La phase de modification permettra de traduire ce choix en une consultation du module de règles et modification de la grille en conséquence.

La phase de communication représentera la notification au joueur via l'interface de la configuration actuelle du jeu. Ainsi, dans le cas d'une interface graphique on mettra à jour l'affichage du panneau en fonction du nouvel état de la grille.

Ces trois dernières phases (a-b-c) seront répétées jusqu'à ce qu'une situation de terminaison apparaisse.

Enfin, l'utilisateur choisira de terminer le programme ou de jouer une nouvelle partie. Le module de jeu sera donc capable de se réinitialiser pour revenir à une configuration initiale.

Chacune de ces phases sera représentée par une ou des méthodes contenue dans une classe dédiée.

2.5 Composants annexes

On trouvera d'autres classes d'importance mineure :

Une classe main sera présente et permettra d'instancier le moteur de jeu au démarrage du programme en lui communiquant le choix de configuration de l'utilisateur. D'autres interfaces pourront être ajoutées pour augmenter la modularité du programme.

Enfin, dans le cas d'une interface graphique, il sera nécessaire de représenter chaque position de la grille grâce à des éléments graphiques changeant de couleur. De la même manière, d'autres composants graphiques permettront à l'utilisateur de communiquer son choix quant au coup qu'il veut jouer. On trouvera également une zone graphique destinée à l'avertir de la terminaison de la partie.

3 Implementation

3.1 DataStructure

3.1.1 Matrice

```
private int[][] matrix;  
private int height;  
private int width;
```

Nous avons choisi d'utiliser une matrice pour modéliser une grille de Puissance 4. Ce sera un tableau d'entiers. Afin de faire moins de calculs nous avons choisi de stocker la hauteur ainsi que la largeur de la matrice dans deux variables distinctes **height** respectivement **width**.

```
public DataStructure(int height, int width);
```

Le constructeur va prendre deux entiers en paramètres. Ce constructeur va vérifier si ces entiers sont valides, autrement dit si ils ne sont pas négatifs ou nuls.

```
public int getHeight();  
public int getWidth();  
public int getValue(int i, int j);  
public boolean setValue(int i, int j, int color);
```

Nous avons préféré mettre nos variables (**matrix**, **height** et **width**) en private pour éviter toutes modifications inattendues de notre matrice. d'où l'existence de ces accesseurs. Nous n'avons pas fait d'accesseur direct à la matrice, autrement dit qui retournerait notre matrice, toujours dans le soucis de modifications inattendues.

La méthode **setValue** va modifier notre matrice en respectant la contrainte disant que **i** et **j** doivent être compris entre 0 et respectivement **height** et **width**.

Nous n'avons pas mis de restriction sur **color**, étant donné que la structure de données ne gère pas les règles du jeu, elle ne sait pas de quoi il s'agit exactement.

Cette méthode retourne un booléen qui renvoie **true** respectivement **false** si la modification a pu être apportée ou pas.

```
public void reset_matrix();  
public void print();
```

La méthode **reset_matrix** va, comme son nom l'indique, faire un simple reset de la matrice.

La méthode **print** va elle afficher la matrice.

3.1.2 Tests de la matrice

Ces tests consistent à s'assurer que la structure de données, qui représente notre grille de Puissance 4, est robuste.

Le premier test envisagé est d'instancier une **DataStructure** 6×7 correspondant à la grille classique. Tout en vérifiant par les accesseurs que les dimensions de la matrice sont celles attendues.

On réalise ensuite des tests aux limites sur notre structure de données, par exemple 0×0. Pour continuer sur quelques tests aléatoires 100×100.

Nous allons tester des ajouts de valeurs prises de manière aléatoire mais qui restent valides. Et vérifier le comportement de `setValue` aux bornes. Donc en valeur `i` et `j` négatives ou supérieures à `height` et à `width`.

3.2 Player

`Player` est une interface permettant de basculer facilement entre un `HumanPlayer` et un `CpuPlayer`. Nous reverrons cette partie dans le `GameEngine`.

3.2.1 HumanPlayer

```
private int currently_played;
```

Sert à mémoriser la position que le joueur a choisi.

```
public int play(DataStructure grid, GUI gui);
```

Cette méthode va attendre que le joueur face son choix à travers l'interface graphique. Elle récupère aussi bien une position jouée qu'un reset de la grille. Cette méthode retourne la position choisie par le joueur mais ne vérifie pas si elle est correcte. Cela s'effectue plus loin au moment du `GameEngine`.

3.2.2 CpuPlayer

```
private int mode;  
private int currently_played;  
private Rules rule;
```

La première variable va stocker le mode, 0 pour deux humains, 1 pour un ordinateur facile et 2 pour un ordinateur difficile.

La seconde variable, `currently_played`, stocke la position jouée par le joueur (humain ou ordinateur).

La troisième variable, `rule`, va stocker les règles du jeu. Cela est utile pour l'ordinateur, afin de bien respecter les règles du jeu lorsqu'il effectue un choix. Nous reverrons plus en détail cette partie dans la classe `IaFourInARow` qui implémente l'intelligence artificielle.

```
public CpuPlayer(int mode, Rules rule);  
public int play(DataStructure grid, GUI gui);
```

Notre première méthode est un constructeur. Elle attribue donc un `mode` au `CpuPlayer` mais aussi les règles à utiliser (`Rules`).

Notre seconde méthode, `play`, similaire à celle de `HumanPlayer`. Elle va quand à elle vraiment instancier l'intelligence artificielle en fonction du mode choisi. Cela se fait à l'aide des lignes 21-22 :

```
Cpu cpu1 = new IaFourInARow();  
cpu1.initialize(grid, mode);
```

Si on veut utiliser une autre intelligence artificielle, il suffirait de créer une nouvelle classe qui implémente `Cpu` et qui fonctionne globalement comme l'IA actuelle. Notre Intelligence artificielle est donc totalement indépendante du reste du programme et peut être changée facilement.

3.2.3 Jeux de test

TODO

3.3 Cpu

`Cpu` est une interface. le fait d'avoir créé une interface va nous permettre de pouvoir implémenter de nouvelles IA sans modifier plus d'une ligne du code actuel.

3.3.1 IaFourInARow

Pour ce qui concerne l'intelligence artificielle, nous avons choisi d'en implémenter une séquentielle. Il n'y aucune part d'aléatoire. Cette IA n'implémente pas la stratégie gagnante. Nous nous sommes renseigné et il faudrait implémenté un arbre faisant intervenir des statistiques de meilleurs coups a jouer. cela ne semble pas évident au premier abord à implémenter, c'est pourquoi nous avons implémenté une IA maison qui donne des résultats assez satisfaisant car non triviale.

cependant si on veut implémentr la stratégie gagnante cela est possible en créant une classe qui implémente l'interface `Cpu` et qui respecte le fonctionnement de l'IA actuelle qui est décrit ci-après.

```
private int mode;
private DataStructure cpugrid;
private int[] playable;
private Rules rule;
private int height;
private int width;
```

Comme toujours le `mode` stocke la difficulté de l'IA, 1 pour facile, 2 pour difficile.

`cpugrid` n'est pas une copie de la grille, mais un pointeur sur la grille, donc si on modifie `cpugrid` on modifie aussi la grille de puissance 4. Nous avons fait ce choix pour éviter de recopier la grille à chaque fois, mais cela ajoute de la contrainte de ne pas modifier la grille lors du calcul de notre stratégie.

La variable `playable` va etre de la taille de `width`. Elle va servir pour déterminer quelle colonne jouer ou quelle colonne ne pas jouer. tout cela se fait à l'aide d'un codage simple.

0	1	2	3	4	5	6
	Yellow					
	Red					
	Red	Red	Yellow			
	Yellow	Red	Red	Yellow		

FIG. 4 – playable[i] = 3

Dans ce cas `playable[2] = 3`. Par conséquent l'ordinateur peut gagner au prochain coup, et jouera la position 2.

	0	1	2	3	4	5	6
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							

FIG. 5 – playable[i] = 4

La colonne 1 est pleine donc `playable[1] = 4`. L'ordinateur prend conscience qu'il ne pourra pas placer de jetons dans cette colonne.

[illegible]

FIG. 6 – playable[i] = 5

A ce moment du jeu, l'ordinateur remarque qu'il peut gagner en ajoutant 2 pions. Par conséquent il va marquer `playable[4] = 5` et `playable[5] = 5`.

3.4 Rules

3.4.1 Implémentation

3.4.2 Jeux de test

3.5 GameEngine

3.5.1 Implémentation

3.5.2 Jeux de test

3.6 Main et Menu

3.6.1 Implémentation

3.6.2 Jeux de test