

Cahier des charges Othello :

Notre projet : Une entreprise de jeu vidéo indépendant de renom nous a proposé un projet afin de jauger nos capacité en développement de jeu. Nous avons donc décidé de programmer l'incroyable jeu Othello.

Objectif : Réaliser le jeu de société Othello en python avec l'usage de PyGame

Règles du jeu : 4 pions de 2 couleurs différentes sont placé au centre du plateau et les joueurs commencent à jouer chacun leur tour. Pendant leur tour, les joueurs placeront une pièce de leur couleur de sorte à enfermer un pion ennemi entre 2 des leur, en changeant ainsi la couleur. Le jeu se termine lorsque plus aucun pion ne peux être joué. Le joueur qui a alors le plus de pion de sa couleur l'emporte.

Liste des fonctionnalités à implémenter :

- Utilisation d'une matrice 8x8 pour simuler le plateau de jeu
- Initialisation de la matrice avec 4 pions noir et blanc au centre
- Possibilité de placer un pion sur le plateau en cliquant sur une case vide
- Changer la couleur du prochain pion posé après la fin du tour d'un joueur
- Après avoir cliqué sur une case, la vérification de la présence de pions de la même couleur en vertical/horizontal/diagonal afin de changer la couleur de tous les pions se situant entre les deux
- Mettre fin à la partie lorsque toutes les cases sont occupés