

Plan de réalisation du LAB 1 avec des étapes de visibilité

1. Afficher les 3 cases et le curseur du jeu

À cette étape, le programme affichera simultanément à la console un exemplaire de chacune des cases du jeu (la bleue, la rose, les dollars verts) ainsi que le curseur jaune. Le damier n'est pas visible à de cette étape. Il s'agit de démontrer que le programme sait afficher les différentes cases du jeu ainsi que son curseur.

2. Afficher le damier (8 lignes et 12 colonnes)

À cette étape, le programme affichera uniquement le damier du jeu avec des cases bleues seulement. Aucune case vide (noire) ne sera visible encore. L'affichage respectera exactement la disposition demandée.

3. Afficher le damier avec les cases noires bien placées

À cette étape, le programme affichera le damier avec les cases vides (CV). Le curseur jaune n'est pas visible encore à cette étape.

4. Afficher le curseur en position de départ sur le damier

À cette étape, le curseur est visible au départ (0,0) du damier, mais il est impossible encore de le bouger avec les flèches du clavier.

5. Déplacer le curseur

À cette étape, le programme accepte de déplacer le curseur avec les touches fléchées (touches fléchées à angles droits et diagonaux) que l'on retrouve aux différents endroits du clavier. Le déplacement du curseur se fait vers la case adjacente désirée en affichant celui-ci sur la nouvelle case d'arrivée. La case de départ où se trouvait le curseur est réaffichée en bleue ou noire selon le cas. Le reste du damier n'a subi aucun changement ou rafraichissement.

À cette étape, aucune validation n'est faite quant à la légalité du déplacement. Le joueur est responsable de rester à l'intérieur du damier.

6. Restreindre le déplacement du curseur en fonction des règles

À cette étape, le programme empêche le joueur de déplacer le curseur vers l'extérieur du damier ou vers une case vide. Une telle commande est simplement ignorée. Les cases sont encore uniquement bleues ou noires.

7.

Trouvez la suite... !