

Mini-Projet :

# LE MORPION

Enjeu :

Permettre le divertissement par un jeu de réflexion.

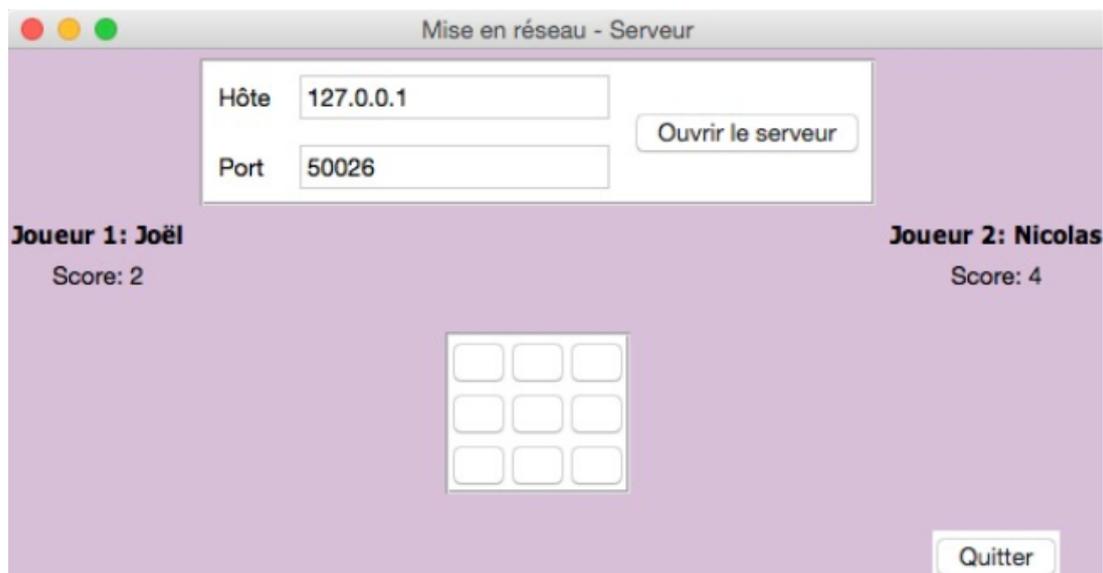
Problématique :

Comment permettre à deux joueurs de s'affronter dans le jeu du morpion sur deux ordinateurs ?

Cahier des charges :

- Deux joueurs avec chacun un ordinateur. (Ordinateurs reliés en réseau)
- Jeu selon les règles du morpion sur un carré de 3 x 3 cases.
- Chaque écran affiche le nombre de victoires sous le nom de chaque joueur.
- Le premier joueur qui atteint 5 victoires gagne la partie.
- Une musique et une image signalent que le joueur gagne ou perd la partie.
- Les joueurs ont la possibilité de rejouer en remettant les compteurs à zéro.

Interface du jeu.



## Les différentes fonctionnalités et tâches du projet.

Fonctions	Tâches
Interface graphique	Faire l'inventaire des éléments de l'interface
	Se mettre en accord sur la disposition des éléments
	Créer un cadre avec 9 boutons
	Créer un label score
	Créer un Canvas pour l'image de victoire
	Créer un bouton quitter
	<b>Créer le cadre qui permet la connexion</b>
Connexion ordinateur	<b>Créer label et entry pour saisir les paramètres de la connexion</b>
	<b>Créer le bouton connexion</b>
	<b>Elaborer la fonction qui permet la connexion</b>
Affichage des noms de chaque joueur	Demander aux joueurs d'entrer leurs noms
	Générer l'affichage des noms sur chaque écran.
Choix d'une case	<b>Créer la fonction qui permet le changement de couleur de la case écran joueur</b>
	<b>Créer la fonction qui permet le changement de couleur de la case écran adversaire</b>
Compteur de victoires	Ecrire la fonction donnant le vainqueur
	Incrémenter le compteur de victoires du vainqueur
	Réinitialiser les cases en enlevant les couleurs
Partie finie	Créer la fonction partie gagnée
	Générer l'image de la victoire
	Générer le son de la victoire
	Générer l'image de la défaite
	Générer le son de la défaite
	Faire apparaître le bouton rejouer
Quitter partie	Créer la fonction quitter