

Introduction au mini-projet



1. Récupérer sur le réseau le dossier « Plateau_simple » contenant les trois fichiers suivants :
Carte.py, Params.py et Plateau.py
2. Ouvrir et exécuter le fichier principal Plateau.py pour observer et utiliser l'interface.
3. Commenter le code du fichier principal (les lignes à commenter sont précisées par des #)
4. Créer une copie du dossier et modifier le code de manière à obtenir le comportement suivant :
 - le plateau est blanc
 - le joueur 1 transforme les cases en bleu
 - le joueur 2 transforme les cases en rouge
 - les joueurs ne doivent pas jouer ailleurs que sur une case blanche ; autrement dit, cliquer ailleurs que sur une case blanche ne doit entraîner aucune modification.
 - quand le plateau est rempli, réinitialiser le jeu.
On pourra le faire après un temps d'une seconde et demi (chercher des informations sur la méthode **after** de tkinter) ou éventuellement proposer de recommencer ou de quitter.
5. Ne pas oublier de commenter le code ajouté ou modifié.
6. Pour préparer le travail sur le mini-projet, réfléchir à la création d'un vrai jeu utilisant la structure donnée par les trois fichiers. Quelques suggestions :
 - Morpion (alignement de 5 cases) ;
 - Othello ;
 - 5×5 ou « tout noir ou tout blanc » (pour un joueur). Voir ce dont il s'agit ici :
<http://mathsamodeler.ujf-grenoble.fr/LAVALISE/Cases/Case.html> ou là :
<http://www.logicgamesonline.com/lightsout/>
 - Toute autre idée, en particulier si elle est originale, peut être bienvenue.

Informations :

- Le fichier Params.py pourra (et même devra) être modifié.
- Le fichier Carte.py ne sera pas à modifier (en tout cas dans cette séance). Il définit un moyen de créer un plateau de jeu avec des paramètres donnés dans le fichier Params.py. Il donne accès à trois fonctions (ou plutôt méthodes) :

set_carte : étant donné en entrée un tableau (matrice) de valeurs entières correspondant à des couleurs, dessine tout le plateau en conséquence ;

change_parcelle : étant donnés les coordonnées (x,y) d'une case et un numéro de couleur (v) , change la couleur de la case en conséquence ;

get_xy : donne les coordonnées (x,y) entières de la case sur laquelle on a cliqué.