



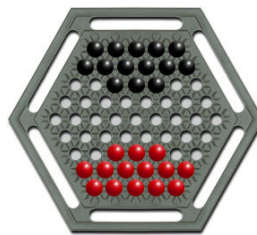
1 Description

L'objectif est de réaliser le jeu de stratégie abalone. Il sera possible de jouer contre un humain ou une intelligence artificielle. La force de l'intelligence artificielle devra être paramétrable. En cours de jeu, il devra également être possible d'annuler un coup ou de sauvegarder une partie pour la reprendre plus tard. Le programme sera réalisé avec le langage pascal.

2 Règles du jeu

Vous pouvez retrouver les règles sur http://fr.abalonegames.com/rules/basic_rules/official_rules_i.html

Le but du jeu est d'être le premier à avoir éjecté les 6 billes adverses hors de l'hexagone, bille après bille.



Le plateau de jeu en début de partie

Les joueurs tirent au sort leur couleur pour le premier match. Les noirs commencent.

Chaque joueur déplace 1, 2 ou 3 de ses billes à chaque tour, en un seul mouvement.

Une bille seule peut être déplacée vers n'importe quel point libre voisin.

Les groupes de 2 ou 3 billes peuvent être alignées : en ligne, d'avant en arrière, en flèche, latéralement, sans modification de l'alignement.

Dans un mouvement en ligne, les billes progressent ensemble d'un point à l'autre.

Dans un mouvement en flèche, les 2 ou 3 billes se déplacent, dans le même mouvement, d'un seul point chacune.

Dans un alignement comprenant plus de 3 billes, le joueur choisit la partie de cet alignement qu'il désire déplacer.

Il est interdit de déplacer plus de trois billes de sa couleur dans un mouvement.

Dès que les billes d'un joueur sont en contact avec celles de son adversaire, il peut les pousser s'il se trouve en position de SUMITO, c'est à dire en supériorité numérique.

Il y a 3 SUMITOS possibles : SUMITO de 3 contre 1, SUMITO de 3 contre 2, SUMITO de 2 contre 1.

Il y a PAC lorsque les forces alignées s'annulent, par égalité numérique. Au delà de trois billes, le cumul des forces alignées n'est pas pris en compte.

Attention !! La poussée n'est possible que dans une ligne droite entre des billes accolées.

Il doit y avoir impérativement un point libre derrière la bille ou les deux billes attaquées.

La poussée n'est jamais obligatoire.

Une bille est éjectée quand une poussée la fait sortir du plateau de jeu, pour tomber dans la rigole. Le vainqueur est celui qui aura éjecté le premier 6 billes adverses.

3 Fonctionnalités à réaliser

Possibilité de jouer contre à deux ou contre l'ordinateur.

Sélection du niveau de difficulté de l'ordinateur.

Annulation du dernier coup joué.

Sauvegarde et chargement d'une partie.

Prise en compte du nom de l'utilisateur pour effectuer des classements entre joueurs et conserver leurs statistiques.