

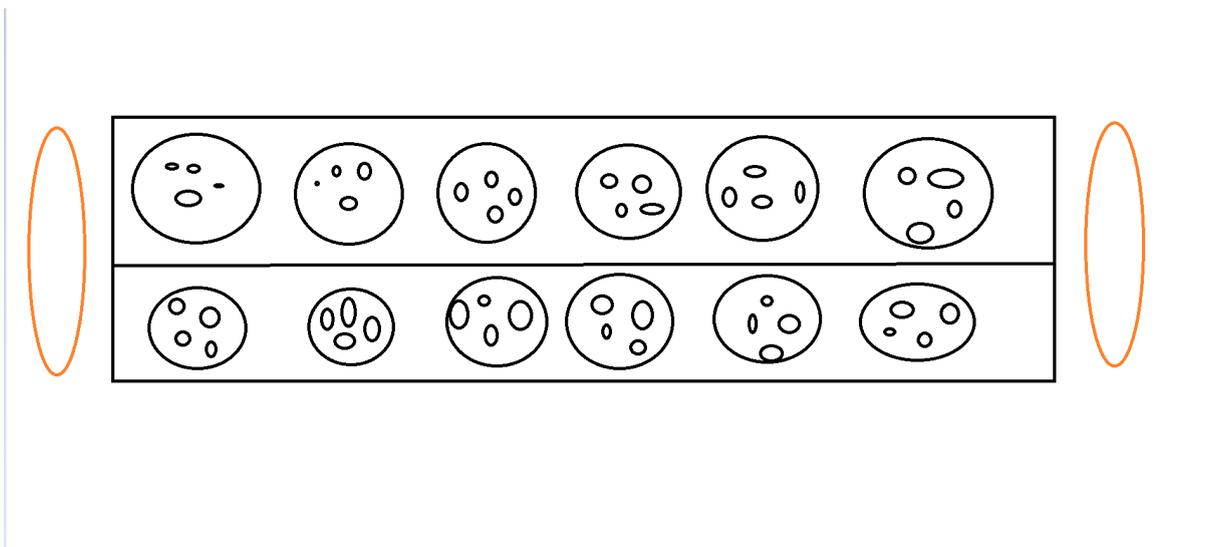
+ Règle Awale

HERBIN Thomas & CARDON Dimitri

Ce jeu se joue à 2 joueurs

Plateau de Jeu :

- ❖ 1 plateau au milieu avec 6 trous de chaque côté des équipes donc un total de 12 trous
- ❖ 4 graines dans chaque trous donc total de 48 graines



- ❖ Les 2 trous de chaque cotés du tableau de jeu sont le grenier qui permettent de stocker les graines de l'adversaire

Déroulement de la partie :

- le premier joueur choisi un de ces 6 trous qui se trouvent en face de lui
- Il prend les 4 graines qui s'y trouvent

- Pour ensuite les répartir 1 par 1 dans chaque trous en commençant par la droite
- Si une graines et déposé dans un trous qui est vide, l'adversaire doit prendre tout les graines à l'opposées du trous vide
- Le but de la partie vider tous les trous puis déterminer quelle joueur a le plus de graine dans son grenier

Si un joueur est affamé il a perdu la partie
On peut passer notre tour si besoin

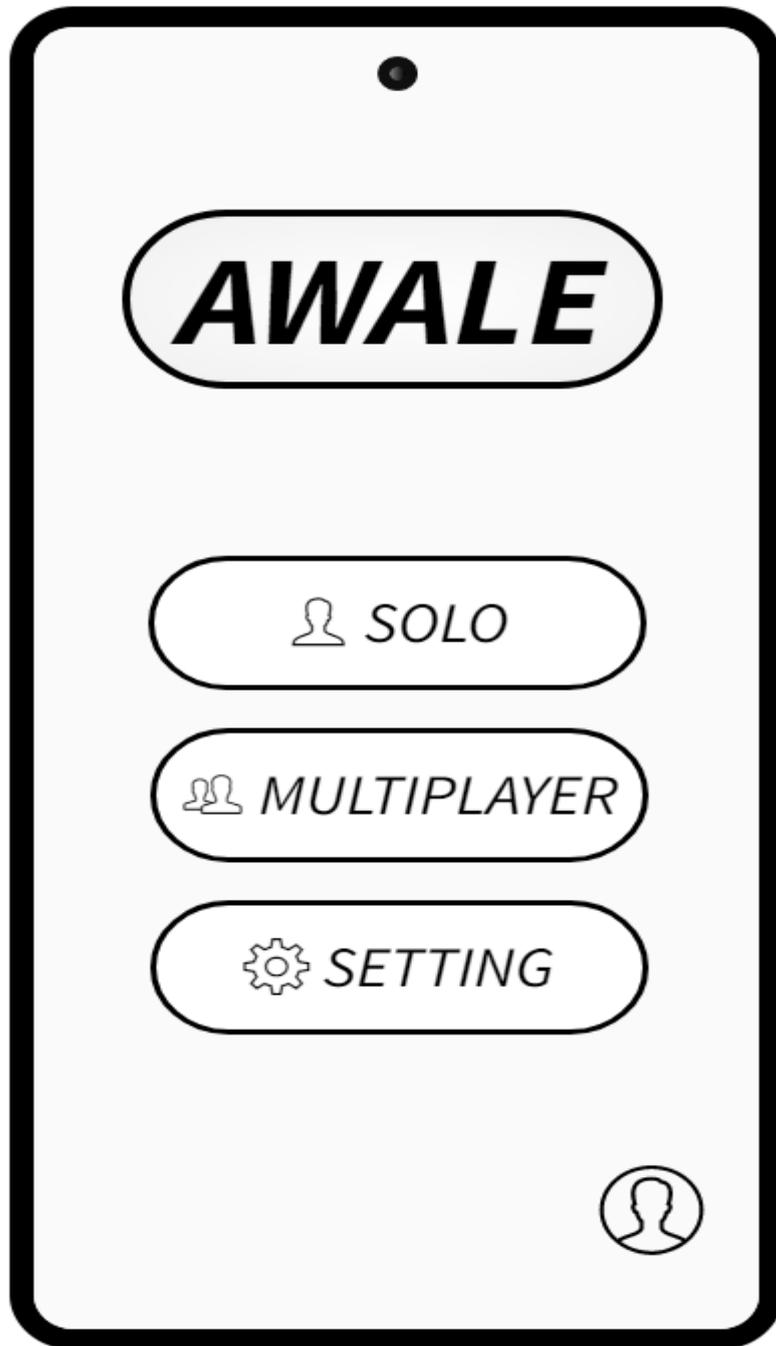
A programmer :

- `class joueur(__init__,
conversion_numBol,
distribuer_graines.`
- règle(compréhension du code)
- plateau (trou 6x6 et grenier 1x1 soit 7x7)
- score (Grenier et Total de partie gagné)
- base de donnée joueur

étape:

- distribution du jeu (plateau(trou+grenier) + graine)
- fonctionnement du jeu(tour)
- tableau de score (partie jouée, gagnée, perdue) (compteur?)
- modélisation app
- compte pour sauvegarde des données (pour le tableau de score)
peut être dire un mode invité et un mode utilisateur ?

RENDU TEST SUR SMARTPHONE:



https://colab.research.google.com/drive/1TeIpkRuxLETO82RhVUoPyz0TyEvY1H_?usp=sharing