

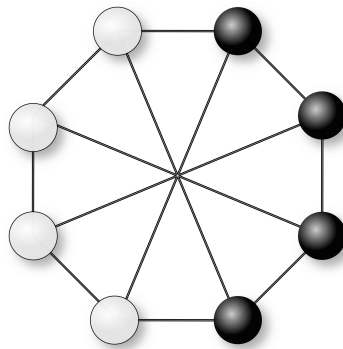
Bases de la Programmation

TP 7 – Mū tōrere

V. Padovani, PPS - IRIF

1 Le jeu de Mū tōrere

Le jeu de Mū tōrere est un jeu Māroï à deux joueurs, blanc et noir. Le plateau de jeu est un octogone dont les sommets sont reliés à son centre. Chaque joueur dispose de quatre pions de sa couleur. Au début du jeu, les pions sont disposés ainsi :



Les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par les blancs. La règle du jeu est très simple. À son tour, un joueur doit choisir entre trois possibilités :

1. Déplacer l'un de ses pions sur l'octogone vers une autre position sur l'octogone, si celle-ci est vide et adjacente.
2. Déplacer l'un de ses pions sur l'octogone vers le centre, si le centre est vide, et seulement si le pion choisi est adjacent à un pion adverse.
3. Déplacer l'un de ses pions depuis le centre vers une position vide sur l'octogone.

Un joueur ne pouvant effectuer à son tour aucune de ces trois actions perd immédiatement la partie.

2 Implémentation partielle du jeu

Choisir ou définir les types de données (types prédéfinis, structures, énumérations, unions) permettant de représenter ce jeu en C. Implémenter la fonction centrale du jeu, celle permettant de jouer effectivement le coup d'un joueur, en vérifiant bien sûr que les données fournies à cette fonction sont correctes, et que les règles du jeu sont respectées. S'il vous reste du temps, implémenter aussi la fonction vérifiant si un joueur est gagnant.