

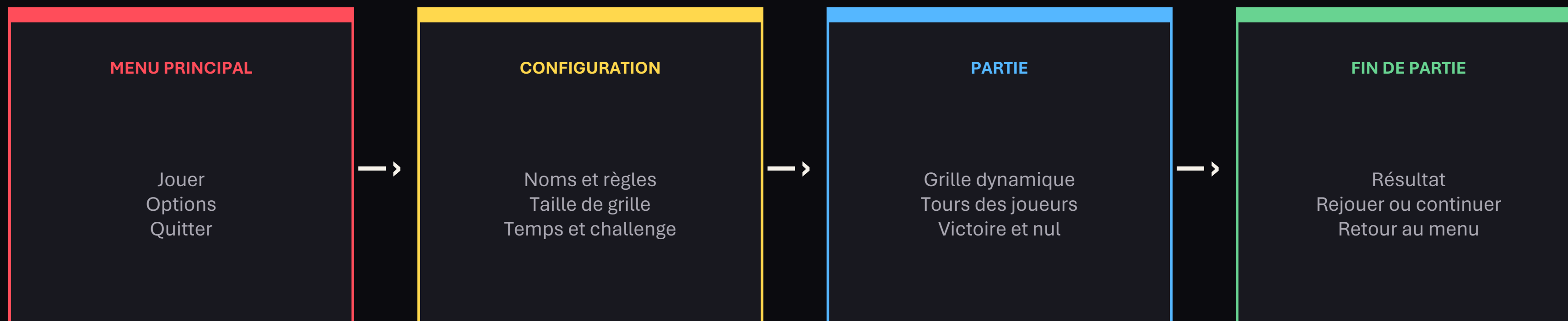
Puissance 4

Présentation du projet et passages individuels

ALEXANDRE Gabriel • CHAUDERON Enzo • DIAZ Matthieu



L'application accompagne le joueur du menu jusqu'à la fin de partie.



Fonctions transversales

Accessibilité • personnalisation des pions • confirmations • interface de sauvegardes

Le travail a été réparti de manière équilibrée entre les trois membres

34%

ENZO CHAUDERON



Interface WPF, Menu principal, configuration, Partie

33%

GABRIEL ALEXANDRE



Intégralité du Backend (système), règles de victoire, logique du tour et tests

33%

MATTHIEU DIAZ



Ecrans de fin de partie classique/Challenge et interface de sauvegardes

Total : 100 %

01

PRÉSENTATION INDIVIDUELLE

Maquette

Arbre

C'est maintenant à

Gabriel Alexandre

Fonctionnalité présentée : jouer un tour

Arbre des tâches → Maquette → Démonstration → Explication technique

02

PRÉSENTATION INDIVIDUELLE

Maquette

Arbre

C'est maintenant à

Enzo Chauderon

Fonctionnalité présentée : configurer une partie

Arbre des tâches → Maquette → Démonstration → Explication technique

03

PRÉSENTATION INDIVIDUELLE

Maquette

Arbre

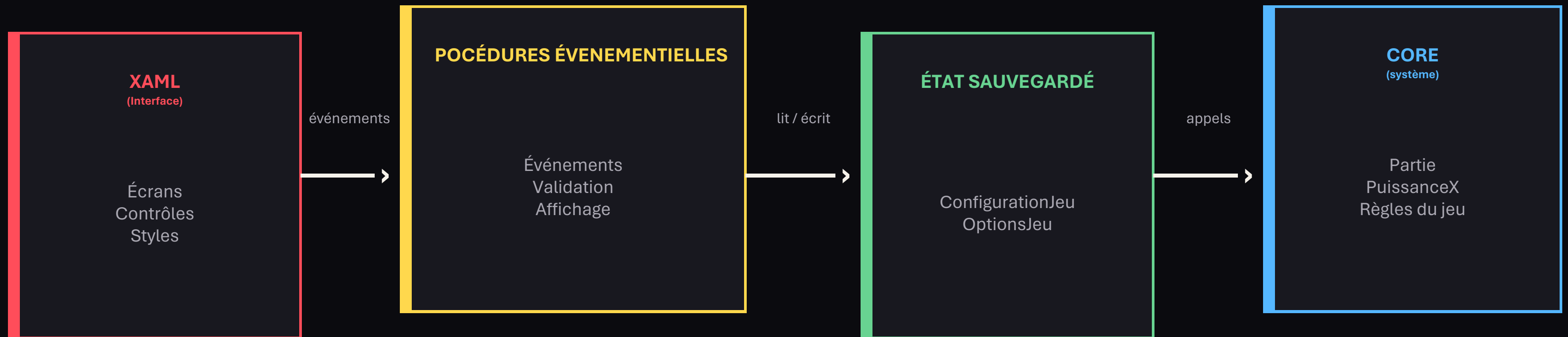
C'est maintenant à

Matthieu Diaz

Fonctionnalité présentée : mode challenge et fin de manche

Arbre des tâches → Maquette → Démonstration → Explication technique

Une architecture simple du Puissance 4.



Les vues affichent • le code WPF agit • l'état conserve les choix • le Core garantit les règles