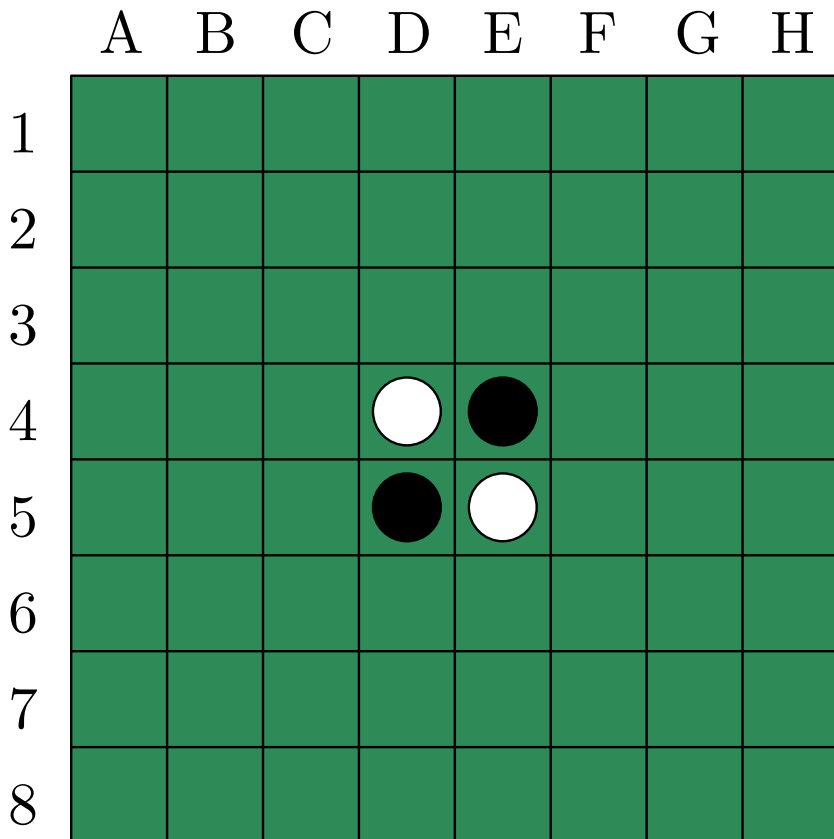


1 Exigences pour un logiciel permettant de jouer au jeu de société Othello.

Voici une liste d'exigences pour un client qui souhaite faire concevoir un logiciel permettant de jouer au jeu de société Othello.

- Fonctionnalités de base :
 - Plateau de jeu : Le plateau doit être un carré de 8×8 cases, comme dans le jeu de société Othello.
 - Pions : Les pions doivent être bicolores (noir et blanc), avec la possibilité de retourner les pions lorsqu'ils sont capturés.
 - Le jeu se joue à deux joueurs avec un joueur ayant la couleur noir et un joueur la couleur blanche.
 - Noir commence toujours la partie.
 - Le jeu commence avec déjà 4 pions posés au centre du plateau (voir la figure ci-dessous).

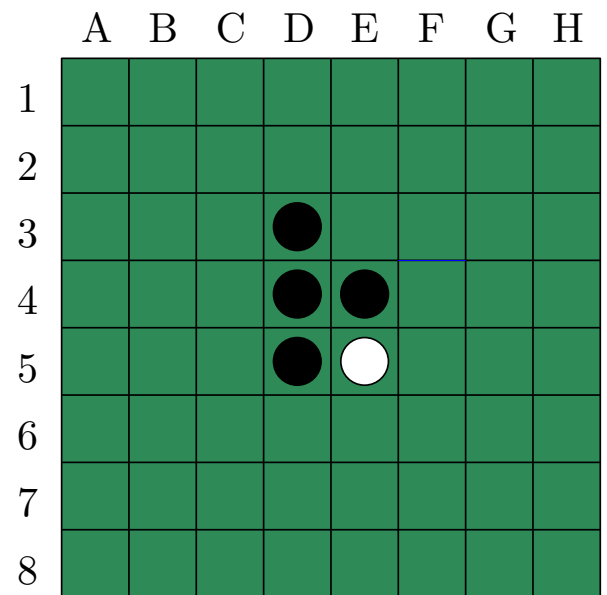
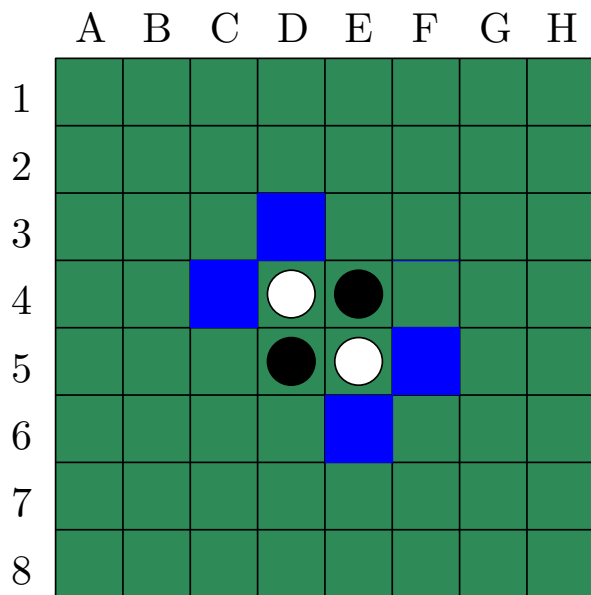


- Règles du jeu : Le logiciel doit respecter toutes les règles officielles d'Othello :
 - Chaque joueur joue à tour de rôle.
 - Les pions doivent être placés de manière à capturer des pions de l'adversaire en les encadrant.
 - La capture de pions survient lorsqu'un joueur place un de ses pions à l'extrémité d'un alignement (ligne, colonne ou diagonale) de pions adverses contigus et dont l'autre extrémité est déjà occupée

par un de ses propres pions.

- Si un joueur ne peut pas capturer de pion(s) adverse(s), il est forcé de passer son tour.
- Le jeu se termine quand toutes les cases sont remplies ou quand plus aucun coup n'est possible.
- Le gagnant est celui qui a le plus de pions de sa couleur sur le plateau à la fin de la partie.
- Modes de jeu :
 - Mode multijoueur local : Possibilité pour deux joueurs humains de jouer sur le même appareil.
- Interface utilisateur :
 - Affichage clair du plateau : Le plateau de jeu doit être visuellement clair, avec des indications visuelles pour montrer les coups possibles.

La figure ci-dessous à gauche indique en bleu les coups possibles pour le joueur noir alors que la figure ci-dessous à droite donne la configuration du jeu après que le joueur noir ait joué en case 3D et ait capturé le pion en case 4D.



Constituer votre *backlog scrum* en listant et en ordonnant par ordre de priorité les différentes fonctionnalités de l'application du jeu de société Othello sous forme de récit utilisateur (*user story*).