

## Fiche de TP no. 4

Dans cette séance de TP nous allons faire les premiers pas pour accomplir le projet. Vous devez avoir déjà pris connaissance du texte du projet, qui se trouve à :

<http://pageperso.lif.univ-mrs.fr/~luigi.santocanale/teaching/PF/projet2014.pdf>

Le code source du Nim, ainsi que des executables (compilés pour plusieurs architectures) de ce jeu (incluant le module `Game`) se trouvent dans le répertoire :

<http://pageperso.lif.univ-mrs.fr/~luigi.santocanale/teaching/PF/code/Projet2014/>

Vous pouvez les exécuter, pour avoir une première idée des objectifs souhaités.

**Objectif 1.** Posez vos questions, autour du projet, à votre encadrant de TP, afin d'éclaircir au maximum ce qui est demandé par ce travail.

**Objectif 2.** Choisissez votre partenaire de binôme, et communiquez son nom à votre encadrant.

**Exercice 3.** Modifiez l'instanciation automatique du type `Nim` à la classe `Show`, afin qu'une position s'affiche de façon usuelle, comme une suite de lignes d'étoiles de longueur donnée. Par exemple, la position

```
Nim Adam [2,3,2,1,1]
```

s'affichera comme

```
**  
***  
**  
*  
*
```

**Exercice 4.** Écrivez la définition du type du jeu du Morpion, et instanciez ce type à la classe `Game`.

**Exercice 5.** Débutez l'écriture de votre module `Game`, avec la définition des fonction `solve` et `play`.