

Projet de programmation Impérative : Stackchess

Loïc DUBARD

16 décembre 2018

Table des matières

1	Démarche générale	2
1.1	Les principales structures de données utilisées ainsi que les différentes opérations implémentées sur ces structures	2
1.2	La gestion de l’affichage	2
1.3	La fonction qui fait le lien entre l’utilisateur et le jeu	2
1.4	Le calcul du déplacement d’une pièce ou d’une pile	2
1.5	La recherche de fin de partie	2

Introduction

1 Démarche générale

- 1.1 Les principales structures de données utilisées ainsi que les différentes opérations implémentées sur ces structures

Pile

- 1.2 La gestion de l’affichage
- 1.3 La fonction qui fait le lien entre l’utilisateur et le jeu
- 1.4 Le calcul du déplacement d’une pièce ou d’une pile
- 1.5 La recherche de fin de partie