

Carnet de bord du projet Tic Tac Toe

Site Internet :
www.gecif.net

Type de document :
Fiche

Auteurs :
Fancely, Hans et Daryl

Date :
Mai 2026

Le carnet de bord est à remplir en groupe à chaque séance en y indiquant le travail individuel de chacun (dans la ligne en face de chaque nom) ainsi que l'évolution globale du projet (dans la ligne **Projet**).

Séance	Travail réalisé	
Séance 1 vendredi 17 avril 2026	Fancely :	Création de la classe grille
	Hans :	Adaptation d'une grille avec le module turtle
	Daryl :	Adaptation d'une grille avec le module turtle
	Projet :	Affichage d'une grille de jeu en 3x3 au centre de l'écran
Séance 2 mardi 5 mai 2026	Fancely :	Application d'une grille avec le module turtle
	Hans :	Ajout des fonctions qui permettent d'alterner entre les joueurs et détecter les clics des joueurs
	Daryl :	Création de la classe jeu qui permet de dessiner les motifs
	Projet :	L'interactivité est liée à des clics pour dessiner les symboles (X et O)
Séance 3 mercredi 6 mai 2026	Fancely :	Ajout des règles de victoire et les messages affichés dans ce cas
	Hans :	Modifie la taille et ajout des couleurs pour les symboles du jeu {X et O}
	Daryl :	Ajout d'une fonction qui permet de lancer une nouvelle partie sans quitter l'écran de jeu
	Projet :	Le jeu fonctionne les selon les règles établies
Séance 4 mercredi 13 mai 2026	Fancely :	Ajout de message qui indique aux utilisateurs qu'à chaque reprises de jeu c'est le joueur 2 qui prend la main
	Hans :	Ajout de message pour féliciter la victoire à chaque fois qu'il y en a une
	Daryl :	Ajout de message d'erreur lorsqu'on ne joue pas dans les règles
	Projet :	Plusieurs messages sont affichés sur le jeu en fonction de ce que font les joueurs
Séance 5 mardi 19 mai 2026	Fancely :	Ajout d'une condition pour qu'on ne puisse plus rajouter de symbole quand il y a déjà un gagnant, obligeant les joueurs à faire une nouvelle partie
	Hans :	Mises des scores pour les joueurs et actualisation à chaque fois qu'il y a une victoire
	Daryl :	Début d'une condition de match nul en cours de développement

	Projet :	Le jeu ne permet plus de jouer après une victoire ou en dehors de la grille de jeu
Séance 6 mercredi 20 mai 2026	Fancely :	Mise en place d'une fonction qui permet de choisir entre différentes tailles de grilles avant chaque partie
	Hans :	Correction des problèmes liés au matchs nul
	Daryl :	ABSENT.
	Projet :	
Séance 7 vendredi 22 mai 2026	Fancely :	Améliore la version du jeu contre l'IA
	Hans :	Cherche comment rendre l'IA plus stratégique dans sa façon de jouer
	Daryl :	Crée une version pour jouer contre l'IA
	Projet :	Le jeu peut se jouer contre une IA
Séance 8 mardi 26 mai 2026	Fancely :	A changer certaines conditions du 1v1 du jeu
	Hans :	Ajout de conditions pour la version de jeu contre l'IA
	Daryl :	Amélioration de l'IA pour qu'elle joue avec une stratégie pour gagner ou bloquer l'adversaire
	Projet :	L'IA du jeu joue plus stratégiquement selon le niveau sélectionné
Séance 9 mercredi 27 mai 2026	Fancely :	Création de 3 niveau de difficulté de jeu pour la version contre l'IA
	Hans :	Création de la condition qui permet de demander à l'utilisateur de choisir qui commence la partie
	Daryl :	Ajout de la fonction permettant à l'IA de débiter la partie
	Projet :	Le jeu peut commencer par le joueur ou par l'IA
Séance 10 vendredi 29 mai 2026	Fancely :	Ajoute les commentaires manquants dans le code
	Hans :	Finalise le carnet de bord
	Daryl :	A changer l'icone de la fenêtre turtle
	Projet :	<u>Ce qu'on voulait faire plus tard:</u> Ajouter une classe décors pour la rendre plus attractive; faire apparaitre une ligne lorsqu'on fait un coup gagnant
	Fancely :	
	Hans :	
	Daryl :	
	Projet :	

	Fancelly :	
	Hans :	
	Daryl :	
	Projet :	
	Fancelly :	
	Hans :	
	Daryl :	
	Projet :	
	Fancelly :	
	Hans :	
	Daryl :	
	Projet :	