

1. LE BESOIN EN QUELQUES MOTS :

Réalisation du jeu OTHELLO.

2. POURQUOI PROGRAMMER UN NOUVEL OTHELLO ??

Il est vrai que cette question peut se poser. Actuellement, et du fait de la prolifération des applications informatiques dans tous les domaines, il s'avère complètement stupide de reprogrammer une application déjà existante, pour peu qu'elle soit satisfaisante.

Basons-nous sur l'application la plus connue d'OTHELLO dans le monde de la micro-informatique : le REVERSI réalisé par Microsoft, fonctionnant sur les PC et compatibles, munis de Windows 3.1. Au premier abord, cette application peut paraître satisfaisante et distrayante. En effet, elle possède les qualités suivantes :

- gratuité : la version REVERSI 3.0 a le mérite d'être un freeware (du moins c'est ce qu'on m'a dit !!).
- simplicité d'emploi : toutes les actions de jeu sont réalisées avec l'aide de la souris (on pointe la case où l'on veut insérer son pion), et de ce fait, l'utilisation du REVERSI est assez intuitive. De plus, tous les retournements de pions sont gérés par la machine.
- pratique à mettre en oeuvre : l'application est au standard Windows.
- bonne capacité de jeu : REVERSI compte 4 niveaux : Débutant - Apprenti - Expert - Maître.

Mais d'un autre côté, REVERSI nous laisse un peu sur notre faim en termes :

- d'interface graphique : le choix des couleurs n'est sans doute pas le meilleur (s'il y a eu un choix !!). En effet, les quatre couleurs du REVERSI sont le bleu et le rouge vif pour les pions, le gris beurk pour le damier, et le vert fluo pour le fond de jeu. Les yeux sont assez fortement éprouvés !! Il est donc évident que REVERSI n'est pas au standard d'ergonomie actuel (et ni même aux couleurs du jeu original qui possède un tapis vert, ainsi que des pions noirs et blancs !). Nous passerons aussi sous silence l'absence de tout graphisme.
- d'apprentissage : Même s'il a une option « Conseil », REVERSI ne possède pas de règle du jeu : il n'est donc pas facile, pour un joueur novice, de comprendre le but du jeu et ses subtilités. REVERSI ne s'adresse donc ainsi qu'à des joueurs expérimentés, ou connaissant assez bien les règles d'OTHELLO.
- de facilité de jeu : il est impossible, soit pour analyser, ou pour réparer une erreur de revenir en arrière sur son coup.
- d'émulation du joueur : la version 3.0 n'intègre pas la possibilité de conserver et de gérer les meilleures victoires totalisées face à la machine. Un jeu sans « High scores », qui est un standard de faits sur tous les jeux du commerce, est un jeu qui ne permet pas de se dépasser. A ce titre, REVERSI ne prend pas en compte le temps de jeu du joueur. Cette donnée statistique est pourtant assez utile pour connaître la valeur réelle du joueur (et utilisable pour la gestion des « High Scores »).

Et pour finir, et c'est sans doute là une faiblesse importante, le joueur n'a la possibilité de se mesurer que contre la machine, ce qui est, malgré tout, assez restrictif ! La possibilité de se mesurer contre un adversaire humain change la dimension et l'intérêt d'un tel jeu !!

Au vu de ces dernières remarques, on se rend bien compte que REVERSI est une application vieillissante, et que créer une nouvelle application d'OTHELLO n'est pas une complète hérésie.

3. DÉFINITION DU BESOIN :

Bien évidemment, l'OTHELLO que nous demandons doit avoir les qualités du REVERSI, sans ses inconvénients. La nouvelle application, dont nous ressentons aujourd'hui le besoin, doit nous offrir, au minimum, la possibilité de :

- jouer contre l'ordinateur, en ayant la faculté de choisir le niveau de jeu de la machine;
- jouer contre une autre personne dans des conditions similaires au jeu contre l'ordinateur (en terme d'interface homme/machine) sur une même machine (et non pas en réseau);
- d'être au courant de son temps de réflexion effectif sur une partie;
- de posséder une gestion des « High Scores » par niveau de difficulté grâce au comptage des pions en fin de partie et à la gestion du temps de réflexion effectif. Cette fonction n'est intéressante que dans le cas où l'on joue contre l'ordinateur;
- d'avoir une interface graphique conviviale, belle et attrayante, conformément aux standards en vigueur concernant les jeux vidéos. Elle doit aussi être conforme aux couleurs du véritable jeu;
- d'avoir une interface homme/machine la plus intuitive que possible (par exemple, utilisation au maximum de la souris);
- d'avoir une règle du jeu complète et, bien évidemment, consultable;
- d'avoir la possibilité de sauvegarder une partie en cours et pouvoir la reprendre au même point;
- de pouvoir mémoriser les coups joués, afin, par exemple, de pouvoir revenir en arrière;

Bien entendu, l'application à réaliser doit fonctionner impérativement selon les règles de bases du véritable jeu OTHELLO. Une copie des règles du jeu est d'ailleurs fournie en annexe à ce document. Bien évidemment, des fonctions comme le retournement des pions doivent être gérés en automatique par la machine. Le joueur ne doit s'occuper que d'une chose : jouer et battre son adversaire !!

Il est à noter que le logiciel demandé sera utilisé aussi bien par des joueurs débutants, que par des joueurs chevronnés.