

# Jeu du Morpion

## Exercice 1 : Interface graphique pour un jeu de Morpion

Le jeu de Morpion est un jeu à deux qui se joue sur un damier de taille 3 cases sur 3. Les cases du damier sont initialement vides. Chaque joueur joue en alternance en inscrivant un symbole dans une case vide (l'un des joueurs est représenté par un anneau, l'autre joueur par une croix). Le jeu s'arrête dès que l'un des joueurs aligne trois symboles identiques (horizontalement, verticalement ou diagonalement) ou lorsque toutes les cases sont occupées.

L'interface homme machine associée au jeu de Morpion doit permettre de jouer au Morpion mais aussi de démarrer une nouvelle partie et de quitter le jeu.

L'ergonomie de l'application a été définie et est donnée en figure 1.



FIGURE 1 – Interface graphique du jeu de Morpion

La programmation de l'application a été commencée mais seul le squelette a pu être écrit. Il faut donc la compléter... Pour vous aider dans cette tâche, quelques consignes ont été laissées :

- En premier lieu, il faut penser à tester (donc compiler et exécuter) l'application au fur et à mesure qu'elle est complétée.
- Commencer par programmer la partie présentation (vue) du jeu.
- Ajouter la partie contrôleur en commençant par les boutons, puis par les cases. Dans un premier temps, on ne s'occupera pas de la fin de la partie !
- Ajouter une barre de menu avec un seul menu appelé « jeu » qui propose soit de commencer une « nouvelle partie », soit de « quitter ». Sachant que la classe Java JMenuBar correspond à une barre de menu, penser à consulter la documentation en ligne des API Java.
- Faire, enfin, une petite partie...