
PIER - Développement d'une variante de ping

Laurent Signac – CC-BY-SA – 01-09-21 1705 708b22ce2a4f56c94c1a

Le jeu «ping» (ou Gasp) se joue habituellement avec des pièces d'othello (une face blanche et une face noire) disposées selon une grille (par exemple 4x4). Certains pions montrent leur face blanche, d'autres la noire. L'objectif est que tous les pions montrent leur face noire. Pour cela, on peut «jouer» certaines pièces. Lorsqu'on joue une pièce, des règles de retournement impliquent qu'on doit retourner, par exemple, les 4 voisins (dessus, dessous, gauche, droite) de la pièce jouée.

Par exemple, les pièces peuvent être disposées ainsi :

○○●
○●○
○○○

Si on joue la pièce la plus à droite sur la ligne centrale, on se retrouve alors dans cette position

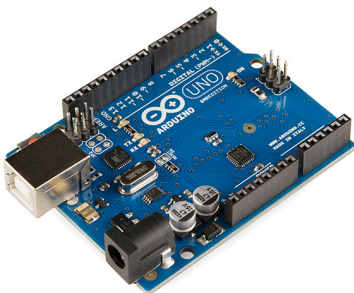
○○○
○○●
○○●

Ces règles sont variables. Dans le jeu ping, on retourne tous les voisins (les 8 voisins), mais pas la pièce jouée. Dans certaines variantes, on retourne la pièce jouée, et les 4 voisins.

L'objectif est de réaliser une maquette physique de ce jeu, à base de LEDs de couleur (pour le côté des pions) et d'interrupteurs pour «jouer» une pièce. Le tout sera piloté par un microcontrôleur, type Arduino, et on pourra donc implémenter plusieurs règles de retournement des pièces.

Quelques références :

- implémentation Javascript utilisable dans le navigateur : <http://thegasp.genealexis.fr/jeu.php?langue=fr>
- article de fond (théorique) sur le jeu ping : <http://www.lifl.fr/~jdelahay/pls/096.pdf>



Pour avoir plus d'informations sur ce sujet, merci de prendre contact avec Laurent Signac.