

Participants :

- BHIRI Adam
- IKIZ Eren

Groupe de TD : 07

Jeu d'Echecs

Tableau d'avancement :

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1n8M-65md_y4aDBomEa7xnJtKiGKUHLqa95EJfvokm3g/edit#gid=0

Diagramme de classe :

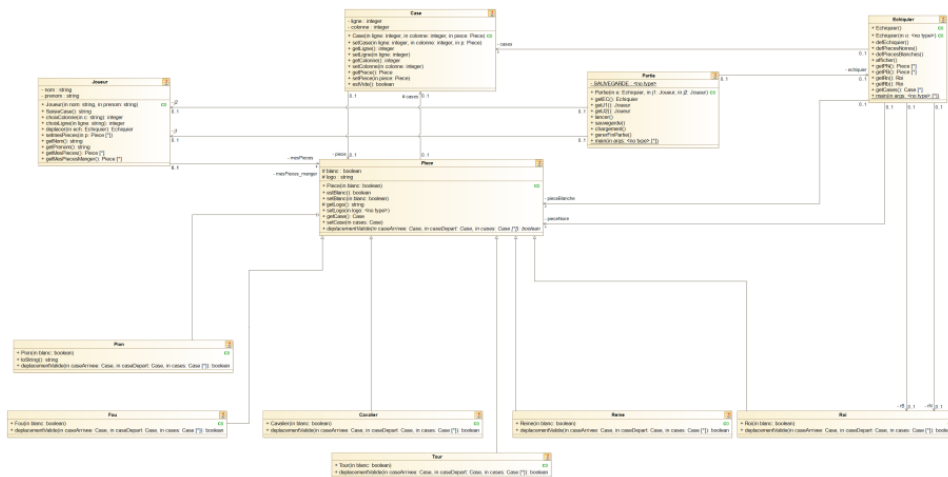
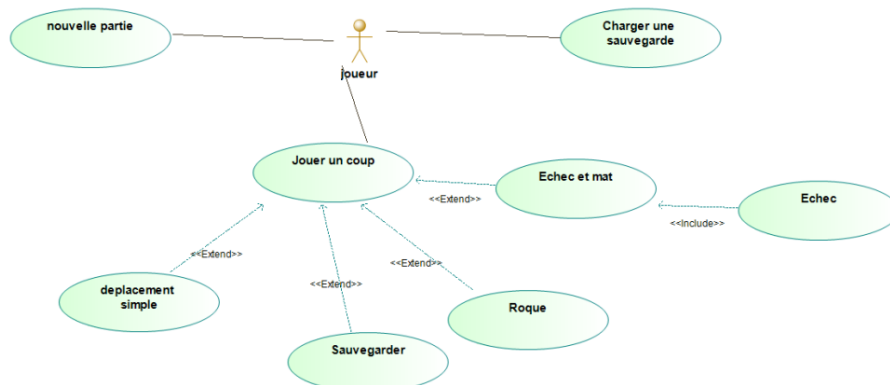


Diagramme de cas d'utilisation :



Déroulement du projet

Pour le déroulement du projet on a essayé de s'organiser au plus tôt. Donc dès le premier cours on s'est fixé les points essentiels pour le bon fonctionnement du jeu.

On peut répartir ses points ainsi :

- L'Initialisation de l'échiquier
- La création des pièces
- Le déplacement des pièces
- Le lancement du jeu

Ces 4 points sont donc fondamentaux pour nous, et on a décidé de les coupés en petites parties pour nous faciliter la tâches.

INITIALISATION DE L'ECHIQUIER

A vrais dire au début on avait une méthode en tête, mais au fur et a mesure ca devenait compliquer, on a donc décider de demander de l'aide à la prof de UML (Haïfa Zargayouna), et c'est grâce a elle qu'on a pu trouver la méthode de « tableau de tableau » [][].

Une fois la méthode trouver, et qu'on a compris son fonctionnement, il était beaucoup beaucoup plus simple de continuer et sa devenait petit à petit très logique.

LA CREATION DES PIECES

Une fois l'échiquier initié, il me fallait juste rajouter les pièces dans l'échiquier.

On a directement placé les pièces dans le bon emplacement,

Malheureusement on a rencontré un problème : Dans l'affichage des pièces, on a du laisser sous la forme PN car sa ne fonctionner pas avec les \uxxx .

DEPLACEMENT DES PIECES

C'est la partie qui nous a pris le plus de temps et avec lequel on a rencontré le plus de problème .

Après plusieurs heures d'essai, je dessine sur feuille/paint, et de réflexion, on a pu compléter la méthode de déplacement de chaque pièce, avec chacune des conditions valide ect...

Malheureusement c'est la partie qui n'est pas complète et qui bloque donc le fonctionnement du jeu, malgré que le code semble « bon ».

LANCEMENT DU JEU

Pour le lancement du jeu, on est dans une classe à part. Les méthodes sont créées ect...

Donc pour le lancement on est concentré sur le main : Création de l'échiquier, des joueurs et l'on lance une partie avec ses joueurs et cet échiquier.

Cette partie n'était pas la plus facile à coder, on a donc demandé de l'aide à un camarade, qui nous a bien aidé (Mounirou CISSE).

Pour le bon déroulement du projet il nous fallait également un diagramme de classe et un diagramme de cas d'utilisation fonctionnel.

Pour cela on s'y est pris dès les premiers cours, on a commencé par lister les classes nécessaires et commencer à faire les liaisons.

Au fur et à mesure de l'avancement du projet, on a corrigé les diagrammes, et ajusté par rapport à notre codage, avec l'aide de notre prof d'UML.

La répartition des tâches était systématique, Ikiz Eren plus basé sur le codage et Bhiri Adam sur le complémentaire.

On a pu travailler sur notre projet à travers les cours (en distancielle), des rendez-vous en BU (présentielle), on a encore des rendez-vous Discord (distancielle).

On a rencontré énormément de problèmes au cours du projet (ce qui est normal), et les résoudre fait partie de la gestion du projet : pour cela on s'est beaucoup aidé de nos cours, des explications sur internet (via des documentations ou des forums), mais également Madame Haïfa Zargayouna, qui a pris de son temps libre pour nous aider, et de même pour notre camarade de classe Mounirou CISSE.

CONCLUSION :

Malgré que ce projet n'a pas pu être fini fonctionnant à 100%, il a été très instructif pour nous, car ça nous a permis de se rendre compte de l'importance de l'organisation et du travail en continu. Nous qui pensons que « régler les problèmes », c'était pas si compliqué que ça, avons été frappés par la réalité de la chose (ça a été la chose la plus compliquée durant ce projet).

Mais ce projet a malgré tout permis d'améliorer notre capacité au travail en groupe, et la méthodologie de projet.