

Objectif : Utiliser une bibliothèque de classes et développer des algorithmes utilisant les tableaux à deux dimensions.

Travail En Équipe (*Équipe obligatoire*)

Étape 1 – Prendre conscience du projet en cours

Étape 2 – Inclure la bibliothèque de classes à son projet

Le fichier Projet2ChessLibrary.dll inclus dans le dossier 3. Réalisation/Projet2Chess est une bibliothèque de classes. Il contient donc des classes et fonctionnalités déjà programmées, fournies par votre professeur. Ajoutez ce fichier aux références de votre projet, ce qui vous permettra d'utiliser les classes et méthodes contenus, mais pas d'en voir le code. Les bibliothèques de classes permettent généralement de partager des fonctionnalités qui pourraient être réutilisées d'un projet à l'autre.

Étape 3 – Produire le diagramme de classes correspondant à l'état actuel

À l'aide de l'affichage de classes, produisez dans Software Ideas Modeler le diagramme de classes du projet. Pensez à inclure à la fois les classes de la bibliothèque (Fou, Tour, Reine...), les classes de votre projet (VraiFou, VraieReine...), et de les lier adéquatement à l'aide des différents connecteurs.

Entretenez ce diagramme au fur et à mesure que votre projet prend forme.

Étape 4 – Implémenter les fonctionnalités manquantes

Implémentez les fonctionnalités manquantes selon votre compréhension de l'analyse.

À remettre

- Diagramme de classes reflétant votre projet
- Pseudocodes des fonctions de calcul des positions valides pour les pièces choisies
- Solution Visual Studio implémentant les fonctionnalités
- ReadMe expliquant l'usage de l'application

Bonus

Implémenter toutes les pièces plutôt que 4, et implémenter deux nouvelles pièces, tel que proposé sur la page suivante : <https://www.chess.com/forum/view/fun-with-chess/non-standard-chess-pieces>