

# Développement pour mobiles

## L3 Informatique

### **Jeu de dame**

Billy Ronico, Ismael Saïd

Université de la Réunion

3 mai 2021

## 1 Introduction

- Présentation du jeu
- Règles de jeu

## 2 Présentation de l'application

- Menu principal
- Paramètre
- Plateau de jeu

## 3 Analyse du code

- Diagramme UML

## 4 Conclusion

# Presentation du jeu

Le jeu de dame est un jeu de strategie qui date du debut du 18 ème siècle.  
Il se joue sur un damier de taille  $n * n$  (en général  $10 * 10$ ).  
L'objéctif du jeu est de prendre tout les pions adverses.

# Presentation du jeu



Jeu de dame

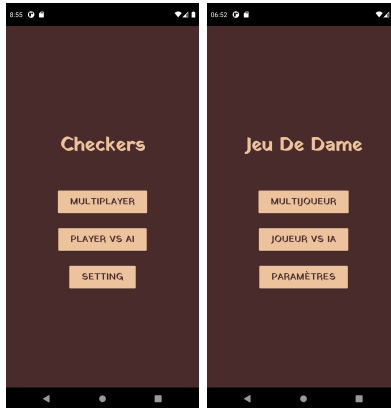
- Le jeu se joue à 2 joueurs sur un plateau de taille  $n * n$ .
- Les joueurs jouent chacun à leur tour. Les blancs commencent toujours.
- Le but du jeu est de capturer tous les pions adverses.
- Si un joueur ne peut plus bouger, même s'il lui reste des pions, il perd la partie.
- Chaque pion peut se déplacer d'une case vers l'avant en diagonale.
- Un pion arrivant sur la dernière rangée et s'y arrêtant est promu en « dame ».
- La dame se déplace sur une même diagonale d'autant de cases qu'elle le désire, en avant et en arrière.

- Un pion peut en prendre un autre en sautant par dessus le pion adverse pour se rendre sur la case vide située derrière celui-ci. Le pion sauté est retiré du jeu.
- La prise est obligatoire.
- Lorsque plusieurs prises sont possibles, il faut toujours prendre du côté du plus grand nombre de pièces.
- La dame doit prendre tout pion situé sur sa diagonale (s'il y a une case libre derrière) et doit changer de direction à chaque fois qu'une nouvelle prise est possible.

- 1 Introduction
  - Présentation du jeu
  - Règles de jeu
- 2 Présentation de l'application
  - Menu principal
  - Paramètre
  - Plateau de jeu
- 3 Analyse du code
  - Diagramme UML
- 4 Conclusion

# Menu principal - smartphone

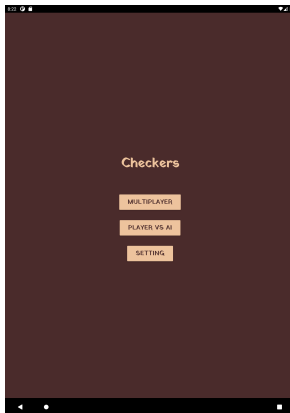
Jeu old school <==> Design old school



Le menu principal est disponible en "**Français**" et en "**Anglais**"

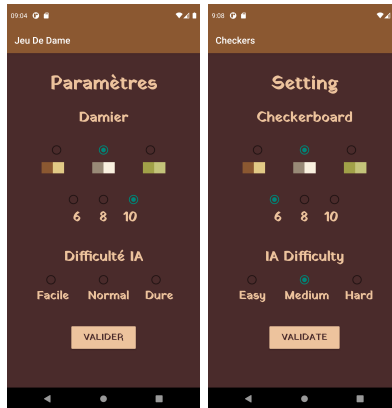


# Menu principal - tablette



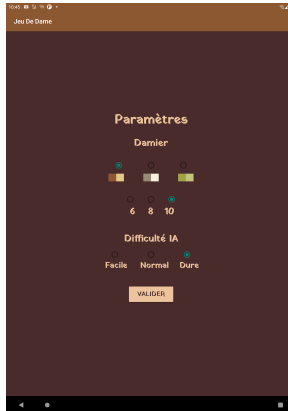
Le menu est totalement **responsive**  
Utilisation de **ConstraintLayout**

# Paramètre - smartphone



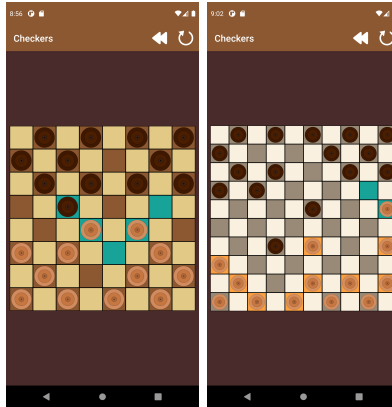
Le paramètre est disponible en "**Français**" et en "**Anglais**"

# Paramètre - tablette

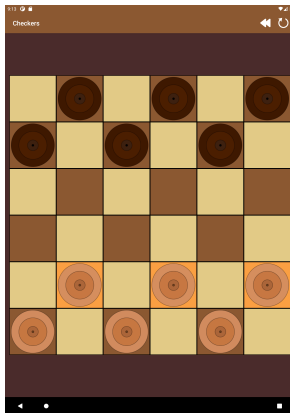


Totalement **responsive**  
Utilisation de **ConstraintLayout**

# Plateau de jeu

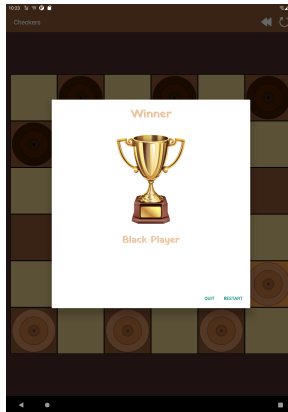


# Plateau de jeu sur tablette



Totalement **responsive**

# Plateau de jeu sur tablette



Le pop up lorsqu'un joueur gagne la partie

## 1 Introduction

- Présentation du jeu
- Règles de jeu

## 2 Présentation de l'application

- Menu principal
- Paramètre
- Plateau de jeu

## 3 Analyse du code

- Diagramme UML

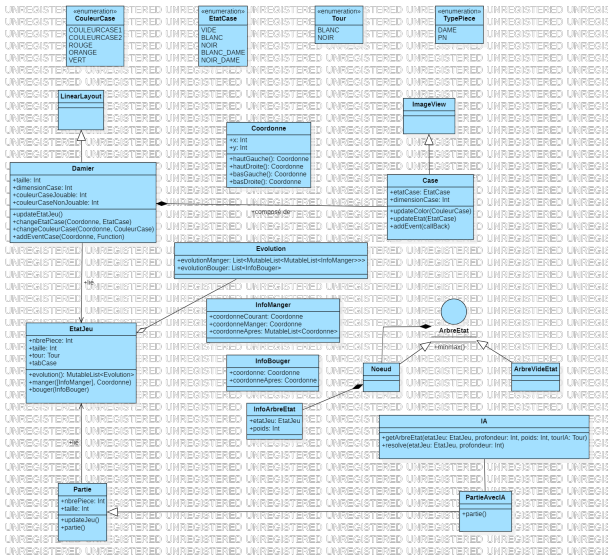
## 4 Conclusion

L'implémentation du jeu utilise le motifs d'architecture MVC

- **Model :**



# Diagramme UML





- 1 Introduction
  - Présentation du jeu
  - Règles de jeu
- 2 Présentation de l'application
  - Menu principal
  - Paramètre
  - Plateau de jeu
- 3 Analyse du code
  - Diagramme UML
- 4 Conclusion