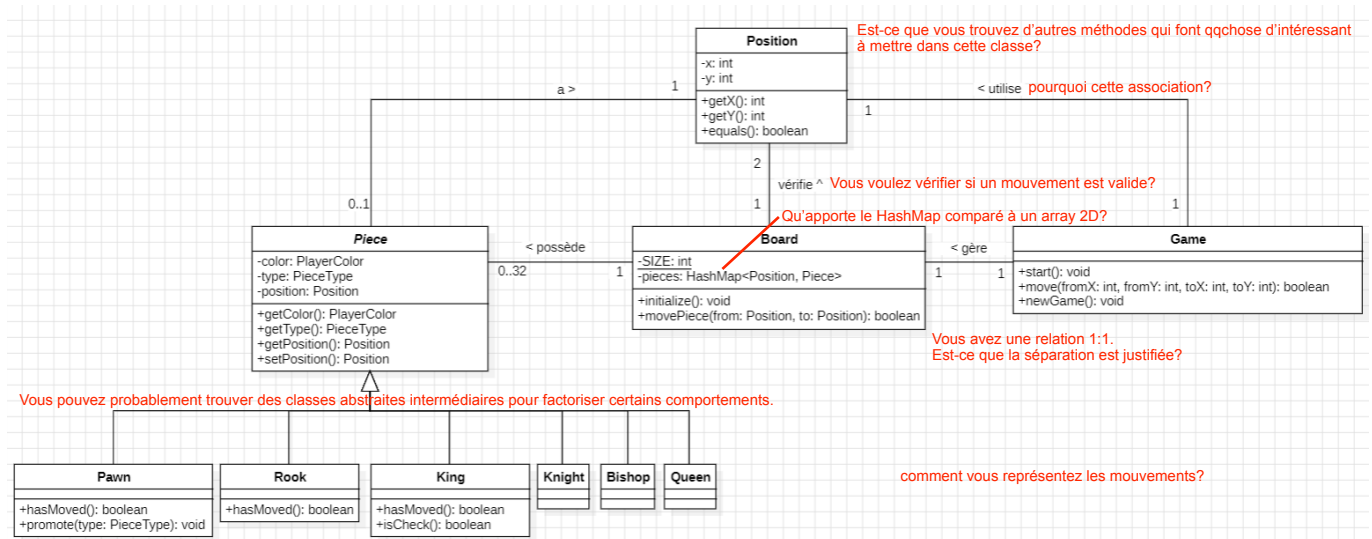


# Labo 8 - Jeu d'échecs

- Groupe : L08GrJ
- Etudiants : Calum Quinn, Dylan Ramos

## Diagramme de classes



## Choix d'implémentation

- Les classes **Pawn**, **Rook** et **King** ont une méthode **hasMoved** qui permet de savoir si la pièce a déjà bougé. factoriser dans une superclasse Cela permet de savoir si le roque ou la prise en passant sont possibles ou non.
- Nous avons créé une classe **Position** afin de pouvoir manipuler plus facilement les coordonnées des pièces. D'autre part cela permet d'utiliser un **HashMap** pour stocker les pièces du jeu.
- La cardinalité de 0..32 sur **Piece** nous permet de créer un **Board** sans pièces et rappelle le nombre de pièces maximum dans un jeu d'échecs. Très bien, mais vous avez représenté l'association avec un trait \*et\* avec un attribut (pieces).
- La cardinalité de 1 entre **Piece** et **Position** indique qu'une pièce a forcément une position et donc que lorsqu'elle est prise, elle est supprimée du plateau. Les pièces supprimées n'ont pas besoin d'être stockées car un pion promu peut prendre n'importe quel **PieceType**.
- L'attribut **SIZE** de **Board** est constant et permet de définir la taille du plateau de jeu qui est de 8x8. De plus, cet attribut est statique car il est commun à toutes les instances de **Board**.