**Echec – Labo 8**

Une image contenant texte, ordinateur, intérieur, pièce de jeu d’échecs

Description générée automatiquement

*Durée du travail :* **Du 06.12.2023**

**au 17.01.2024**

*Auteurs :* **Calvin Graf  
Boris Hutzli  
Alan Sottile**

*Enseignant :* **Pier Donini**

*Assistant :* **Grégoire Decorvet**

*Domaine d’application :* **Java**

*Lieu de travail :* **HEIG-VD | Yverdon-les-Bains**

Table des matières

[1. Introduction 2](#_Toc155876869)

[2. Documentation 3](#_Toc155876870)

[3. Conclusion 4](#_Toc155876871)

## Introduction

Dans ce laboratoire, nous allons devoir concevoir les règles d’un jeu d’échec ainsi que la gestion des mouvements de chaque pièce.

Un mode graphique nous est fourni comportant le plateau de jeu et les pièces que nous devons ajouter nous-même ainsi qu’un mode console que nous ne devons pas toucher mais qui doit fonctionner à partir du code de notre mode graphique.

L’objectif est de nous apprendre à concevoir et factoriser un projet en programmation orientée objet afin d’optimiser notre code pour qu’il soit facilement modifiable et pas redondant.

## Documentation

## Conclusion