

M2107.PT : Chess Project

Groupe de TD: Euler

Participant:

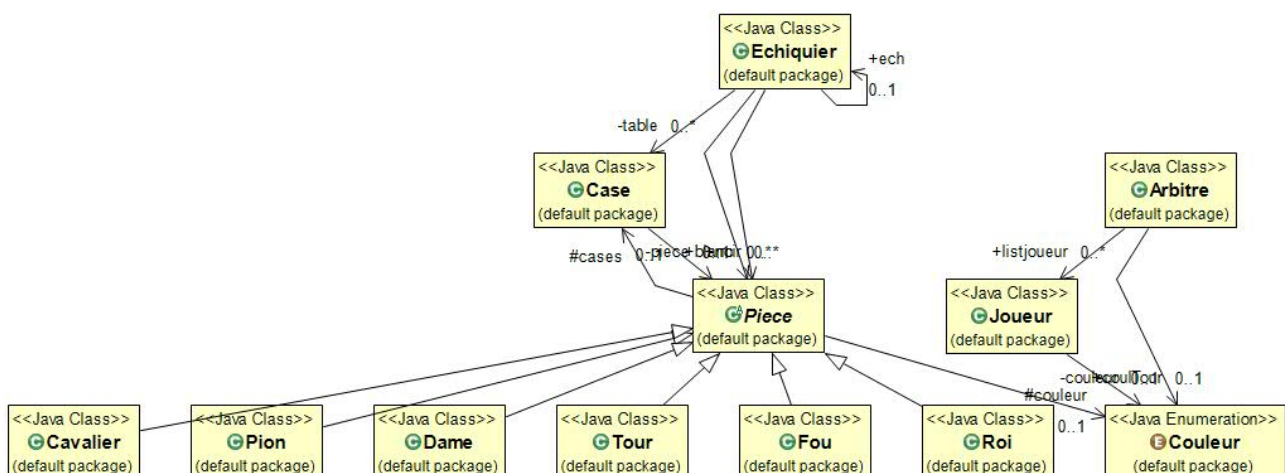
BENYOUSSEF Wassim &

SACKO Daniel

Pour ce deuxième semestre nous avons été chargé d'un projet de programmation, de conception en UML et de gestion de projets en binôme avec un étudiant de même groupe de TD.

Après acquisition du sujet nous avons pris connaissance des besoins / fonctionnalités requises afin de mener à bien votre objectif.

Les premières séances d'organisation ont servi à se répartir les tâches pour être plus efficace



1. Fonctionnalité requise :

- Jouer un coup avec vérification automatique de sa validité
- Alternance des joueurs blancs et noirs
- Vérification automatique PAT/MAT
- Sauvegarde et restauration d'une partie

2. Modèle du domaine

2.1 Diagramme

2.2 Description

2.2.1 MouvEchec/ MouvProtect

Détermine si le roi est en position d'échecs. Cela modifiera donc les conditions de déplacement des pièces de tout le jeu.

Le Roi est en échec lorsqu'il est en situation de prise par une pièce adverse. Il est illégal de maintenir son Roi en situation d'échec.

2.2.2 Roque

En un seul coup, on déplace d'abord le Roi de 2 cases sur la droite (le petit roque) ou sur la gauche (le grand roque) ; puis la Tour, «sautant» par dessus son roi, vient se placer à ses cotés.

2.2.3 Promotion

Une fois parvenu sur sa dernière rangée, le pion se transforme en une autre pièce de sa couleur (sauf un roi) au gré du joueur.

3. Interface

```

damskoi@damskoi: ~/java/echec
damskoi@damskoi:~/java/echec$ java main
Saisissez le pseudo du joueur 1 :
toto

Saisissez le pseudo du joueur 2 :
titi

-----
1 | TB | CB | FB | DB | RB | FB | CB | TB |
-----
2 | PB | PB | PB | PB | PB | PB | PB | PB |
-----
3 |   |   |   |   |   |   |   |   |
-----
4 |   |   |   |   |   |   |   |   |
-----
5 |   |   |   |   |   |   |   |   |
-----
6 |   |   |   |   |   |   |   |   |
-----
7 | PN | PN | PN | PN | PN | PN | PN | PN |
-----
8 | TN | CN | FN | DN | RN | FN | CN | TN |
-----
   A  B  C  D  E  F  G  H
Ligne de depart :_

```

Au lancement de la partie, il est demandé au joueur de renseigner les nom respective.

A la suite de quoi s'affiche l'échiquier et s'ensuive la demande de saisie de déplacement du joueur.

Quelques liens...

résumé des règles:

<http://www.echecs.asso.fr/Reglements/PresentationRegles.pdf>

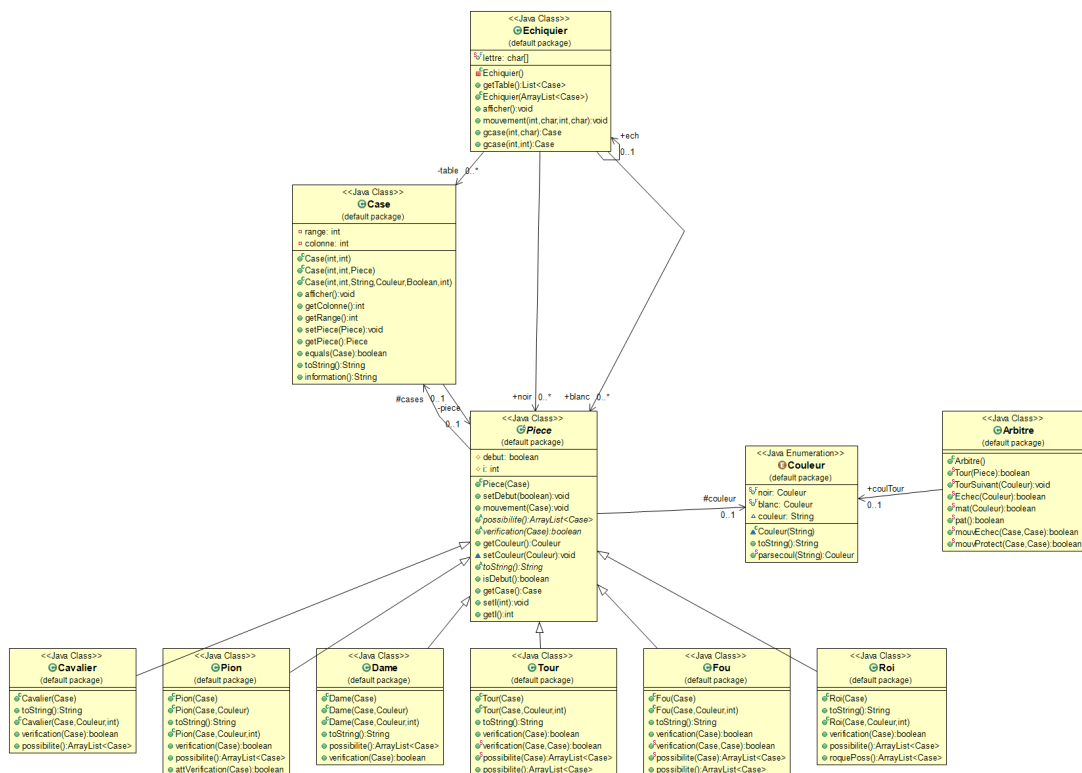
échec en ligne:

<https://lichess.org/>

pistes:

<http://rendu2017uml.altevista.org/modelisation-du-domaine/>

4. Diagramme de class



4.2 Diagramme Version 2

