

Compléments concernant la donnée

1. Page 2 de la donnée, l'association ChessController -> ChessView n'est pas correcte, elle sert juste à indiquer qu'il faudra stocker l'instance concrète de ChessView (reçue par la méthode start) dans la classe concrète (implémentée par vos soins) implémentant ChessController pour pouvoir manipuler l'interface graphique (ou console).
2. Pas besoin de regarder BaseView<E>, GUIView et ConsoleView
Il suffit d'utiliser les méthodes de l'interface ChessView pour contrôler l'interface graphique.
3. Le type enum PlayerColor peut être utilisé sans autres.
4. Le type enum PieceType peut être utilisé sans autres... mais doit servir uniquement à être passé à l'interface graphique.
Le type enum PieceType ne doit pas être utilisé pour implémenter les règles et les déplacements du jeu (on veut pas des tests à coup de comparaisons de types !)
5. Ne rien coder dans le package fourni (package "chess")
Faire un nouveau package (par ex "engine") pour le code que vous créez.