

SEANCE 16/01/2022

Durant cette séance nous avons principalement continuer le code.

Je me suis mise à chercher une bibliothèque Arduino contenant les règles du jeu d'échec mais malheureusement je n'en ai pas trouver donc j'ai commencer à coder des règles de jeu en java.

Le programme comprendrait alors une classe mère « Pièce » dont toutes les pièces hériteraient. Ainsi on pourra coder les mouvements que les pièces peuvent jouer (le cavalier en L ... etc)

Nous avons reçu notre électroaimant mais il nous manque le relais pour pouvoir le connecter à l'ARDUINO.

Nous avons également récupérer nos pièces malheureusement le trou pour mettre l'aimant est trop petit mais nous comptons essayer le limer pour réussir à les faire rentrer dedans.

