

Développement orientée objet - Java

TP 06 - Partie 3

Lionnel Conoir, Isabelle Delignières, Wajdi Elleuch
Rémi Synave et Franck Vandewiele

Analyse de la situation

Vous avez fait la majeure partie du travail. Félicitations !

Vous avez une classe `Plateau` contenant une liste de pièces et, pour chaque pièce, la possibilité de connaître ses déplacements possibles.

La classe `Plateau`

Ajoutez une méthode qui va déplacer une pièce (si le déplacement est possible seulement) d'une position à une autre. La méthode a pour signature :

```
public void deplacer(Position from, Position to)
```

La méthode vérifiera si le déplacement demandée est valide. Pour cela, les coups possibles de la pièce se trouvant à la position `from` seront récupérés (méthode `getCas` puis `getDeplacementPossible`).

La méthode vérifiera ensuite que la position d'arrivée demandé se trouve bien dans la liste des coups possibles. Si c'est le cas, toutes les modifications nécessaires seront effectuées sur le plateau (modification de la position de la pièce jouée et suppression et la pièce prise le cas échéant).

Si le coup demandé n'est pas dans la liste des coups possibles, un message d'erreur sera affiché dans le terminal et le programme arrêté.

La classe `MainGraphique`

Modifiez votre interface graphique pour permettre à l'utilisateur de déplacer les pièces. L'alternance des joueurs n'est pas encore obligatoire pour le moment.