

# Développement orientée objet - Java

## TP 06 - C'est notre prooooooooojet ! Vive la programmation et VIVE LE JAVA!!!!!!!!!!

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

### **L'objectif. Alors ? Alors ? On fait quoi ?**

Vous avez aimé le projet des échecs au premier semestre en python ? Et bien on remet ça mais en java cette fois. L'approche sera toutefois très différente.

Le projet sera décomposé en plusieurs parties. Il vous est demandé de suivre scrupuleusement l'ordre des questions et de respecter la stratégie de développement.

~~Nous allons~~ Vous allez développer un jeu d'échecs classique. Le but final est d'avoir un jeu fonctionnel en totalité.

Le sujet sera décomposé en 4 parties. Une dernière partie donnant encore des pistes d'améliorations sera disponible et considérée comme du bonus.

## Partie 1/4 → 6 points sur 20

L'effort sera apporté sur la modélisation du jeu de base avec le placement des pièces. Une première interface graphique montrera le plateau dans sa configuration initiale.

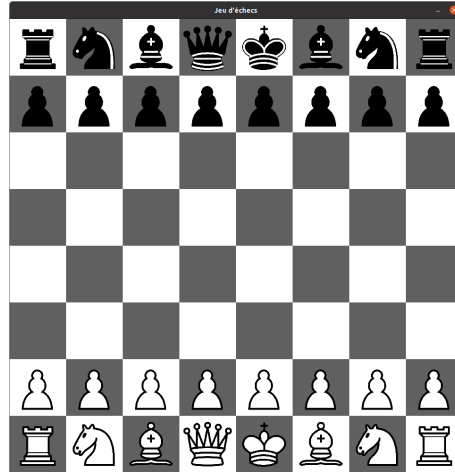


FIGURE 1 – Fin de la première partie.

## Partie 2/4 → 6 points sur 20

Vous modifierez des classes pour rendre logique la structure du programme. Vous ajouterez également une méthode pour rechercher les coups possibles. Ces coups seront affichés sur l'interface graphique.

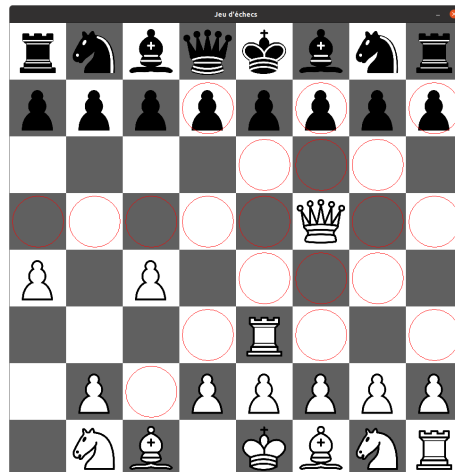


FIGURE 2 – Fin de la seconde partie.

## **Partie 3/4 $\rightarrow$ 6 points sur 20**

Vous ajouterez la fonctionnalité de déplacement des pièces et mettrez à jour l'interface graphique pour ajouter cette possibilité.

## **Partie 4/4 $\rightarrow$ 2 points sur 20**

La mise en échec sera détectée et signalée au joueur. Vous tiendrez compte de cette nouvelle possibilité pour mettre à jour la fonction qui recherche les coups possibles pour éviter qu'un coup ne mette votre roi en échec. La partie graphique sera mise à jour pour pouvoir jouer une vraie partie.

## **Partie 5/4 ( ? ? ! ! ) $\rightarrow$ Bonus**

Vérification de l'échec et mat d'un joueur, prise en passant, enregistrement d'une partie, chargement d'une partie, une IA qui choisit un coup au hasard parmi tous les coups possibles, une IA un peu plus avancée connaissant la Fried Liver. Bref, faites vous plaisir !