

# Diagramme UML : Interface

Interface
+ chessBoard : ChessBoard + history : History + button : JButton + startingTextField : JTextField + destinationTextField : JTextField + buttonActivated : boolean + startingInput : String + destinationInput : String + Parameters : JPanel + ChoixPage1 : JButton + ChoixPage2 : JButton + ChoixPage3 : JButton + BJouer : JButton + TempPartie : JComboBox + ElementsTempPartie : Object[] + Recherche : JTextField + Page1 : JPanel + Page2 : JPanel + Page3 : JPanel + AfftimerB : JPanel + AfftimerW : JPanel + timer1 : ChessTime + timer2 : ChessTime + TimerB : JLabel + TimerW : JLabel + timerUpdate : Timer + menu1 : CustomizeMenu + menu2 : CustomizeMenu + changeTheme : JButton + changeLanguage : JButton + currentLanguage : JLabel + languageList : String[] + languageChoice : int + taskBar1 : JPanel + taskBar2 : JPanel + name1 : JLabel + name2 : JLabel + avatar1 : JLabel + avatar2 : JLabel + draw : JButton + resign : JButton + flag : ImageIcon + drawIcon : ImageIcon
+ Interface(Board board) + actionPerformed(ActionEvent e) : void + updateInterface(Board board) : void + getTempPartie() : JComboBox

Chessboard
+ piecelcons : Image[] + board : Board + startingCoordination : int [] + destinationCoordination : int [] + tileChose : boolean + highlightTile : int [] + timerAnimation : Timer + piecelconType : Image + xPiece : int + yPiece : int + xGoal : int + yGoal : int + xVelocity : int + yVelocity : int + isAnimating : boolean + affectedPiecelconType : Image + affectedXPiece : int + affectedYPiece : int + affectedXGoal : int + affectedYGoal : int + affectedXVelocity : int + affectedYVelocity : int + isInGame : boolean + dottedTiles : LinkedList<Integer[]> + definedMove : Move + theme : int + themeChessCom : Color[] + themeLichess : Color [] + themePurple : Color [] + color1 : Color + color2 : Color + color3 : Color + color4 : Color + color5 : Color + color6 : Color
+ Chessboard(Board board) + Chessboard(Board board, int theme) + paintComponent(Graphics g) : void + loadImage() : void + updateChessBoard(Board board) : void + resetChessboard() : void + drawCenteredCircle(Graphics2D g, int x, int y, int r) : void + drawHollowCircle(Graphics2D g, int x, int y, int r) : void + mouseClicked(MouseEvent e) : void + mousePressed(MouseEvent e) : void + mouseReleased(MouseEvent e) : void + mouseEntered(MouseEvent e) : void + mouseExited(MouseEvent e) : void + actionPerformed(ActionEvent e) : void

ChooseAvatar
+ frame : JFrame + panel1 : JPanel + panel2 : JPanel + text : JTextField + button1 : JButton + button2 : JButton + button3 : JButton + button4 : JButton + button5 : JButton + button6 : JButton + avatar1 : ImageIcon + avatar2 : ImageIcon + avatar3 : ImageIcon + avatar4 : ImageIcon + avatar5 : ImageIcon + avatar6 : ImageIcon + avatarChosen : ImageIcon + customizeMenu : CustomizeMenu
+ ChooseAvatar(CustomizeMenu customizeMenu) + ChooseAvatar() + actionPerformed(ActionEvent e) : void

ChooseName
+ question : JButton + text : JTextField + panel : JPanel + name : String
+ ChooseName() + keyTyped(KeyEvent e) : void + keyPressed(KeyEvent e) : void + keyReleased(KeyEvent e) : void + actionPerformed(ActionEvent e) : void

CustomizeMenu
+ player : int + avatar : JButton + name : JTextField + label : JLabel + chooseAvatar : ChooseAvatar + checkForAvatar : Timer + isInGame : boolean + avatarIcon : ImageIcon
+ CustomizeMenu(int player) + actionPerformed(ActionEvent e) : void

ChessTime
+ minite : int + seconde : int + Mytimer : Timer + FinDeLaPartie : WindowTheEnd + task : TimerTask + paused : boolean
+ ChessTime(int m, int s) + start() : void + restart() : void + freezetime() : void

History
+ moves : LinkedList<String>
+ History() + paintComponent(Graphics g) : void

WindowTheEnd
+ WindowTheEnd()