

Dépôt Github : https://github.com/Konemi/Chess_game.git.

PROJET TUTORE

SEMESTRE N°2

Composition

<i>OMEL Quentin-Gérôme (Chef de projet)</i>	<i>TP3F</i>
<i>OMEL Jocelyn</i>	<i>TP3E</i>
<i>LOEW Benoît</i>	<i>TP3F</i>
<i>QUENNEVAT Baptiste</i>	<i>TP3E</i>
<i>REVOUY Théo</i>	<i>TP3E</i>

Jeu d'échec « BLITZKRIEG™ »

Description du projet

Idee

Pour ce projet nous avons pensé à développer une application de type jeu de réflexion basé sur le jeu d'échec. Le nom de l'application sera Blitzkrieg.

Résultat final attendu

Le résultat final attendu proposera un mode jeu d'échec, joueur contre joueur (JcJ), avec une interface graphique 2D conçue par notre équipe et un mode jeu de dame ayant les mêmes caractéristiques. Le temps de réflexion sera paramétrable sur ce mode de jeu.

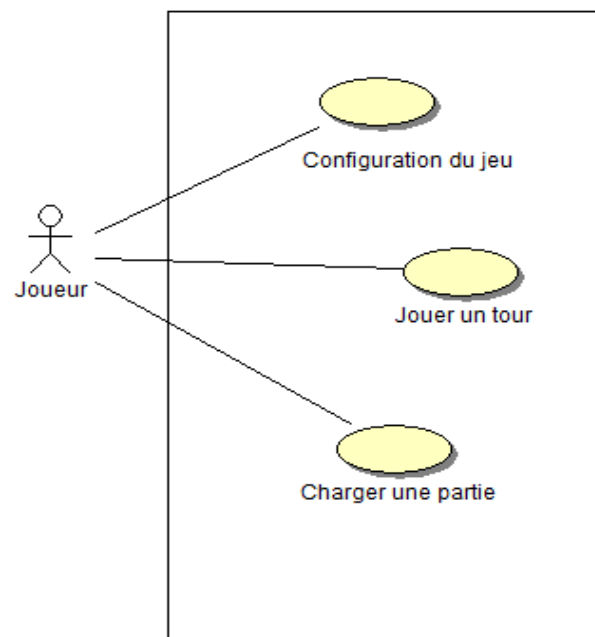
Perspective(s)

Les perspectives sont multiples. L'ajout d'une IA (intelligence artificielle) par exemple, un mode en ligne, et pourquoi pas une migration vers une interface en 3D.

L'utilisateur du jeu d'échec « Blitzkrieg » a accès à une interface lui proposant plusieurs choix :

- Configurer la partie
- Jouer un tour
- Charger une partie

Cas d'utilisation du jeu « Blitzkrieg »



Cas d'utilisation détaillé du jeu « Blitzkrieg »

Nom : Jouer un tour

Acteur : Joueur

Description : Le joueur fait un unique mouvement lors de son tour de jeu

Début : Le joueur précédent a fini son tour

Fin : L'application a détecté la condition de fin de tour et passe la main au joueur suivant

Paramètres : Le joueur précédent a fini son tour ou Début de partie

Scénario principal :

1. Le système indique au joueur que c'est son tour
2. Le système détecte s'il y a une position d'échec
 - Choix 1 : Le joueur choisit une pièce
 - Choix 2 : Le joueur choisit d'annuler le coup du tour précédent
 - Choix 3 : Le joueur choisit de réinitialiser la partie
 - Choix 4 : Le joueur quitte la partie
3. Détection des possibilités de mouvements
4. Affichage des mouvements possibles
5. Le joueur effectue un mouvement
 - Choix 1 : Le système détecte un déplacement possible
 - Choix 2 : Le système détecte un déplacement impossible
6. L'application détecte la fin de tour
7. L'application sauvegarde la partie
8. Fin du tour

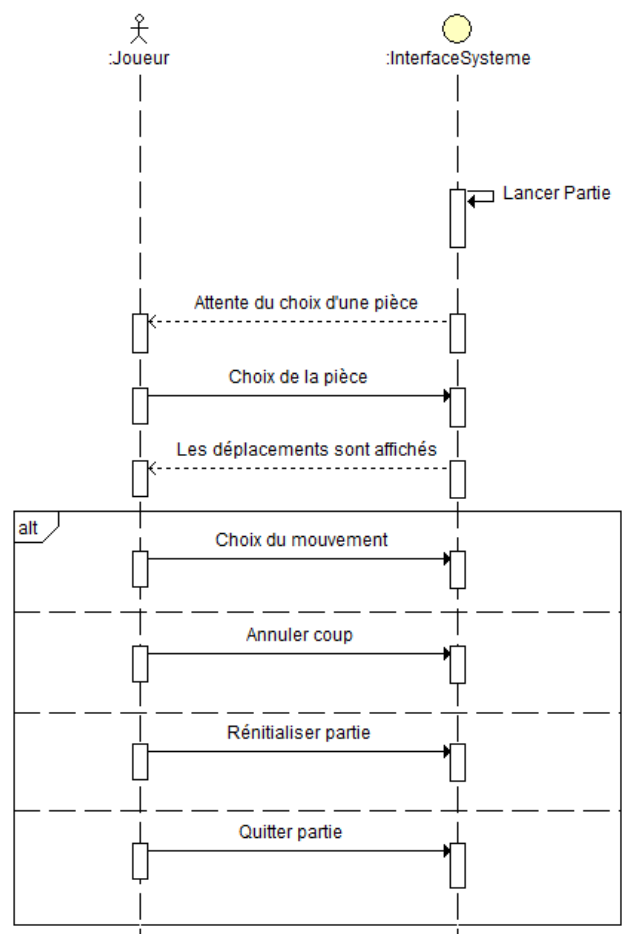
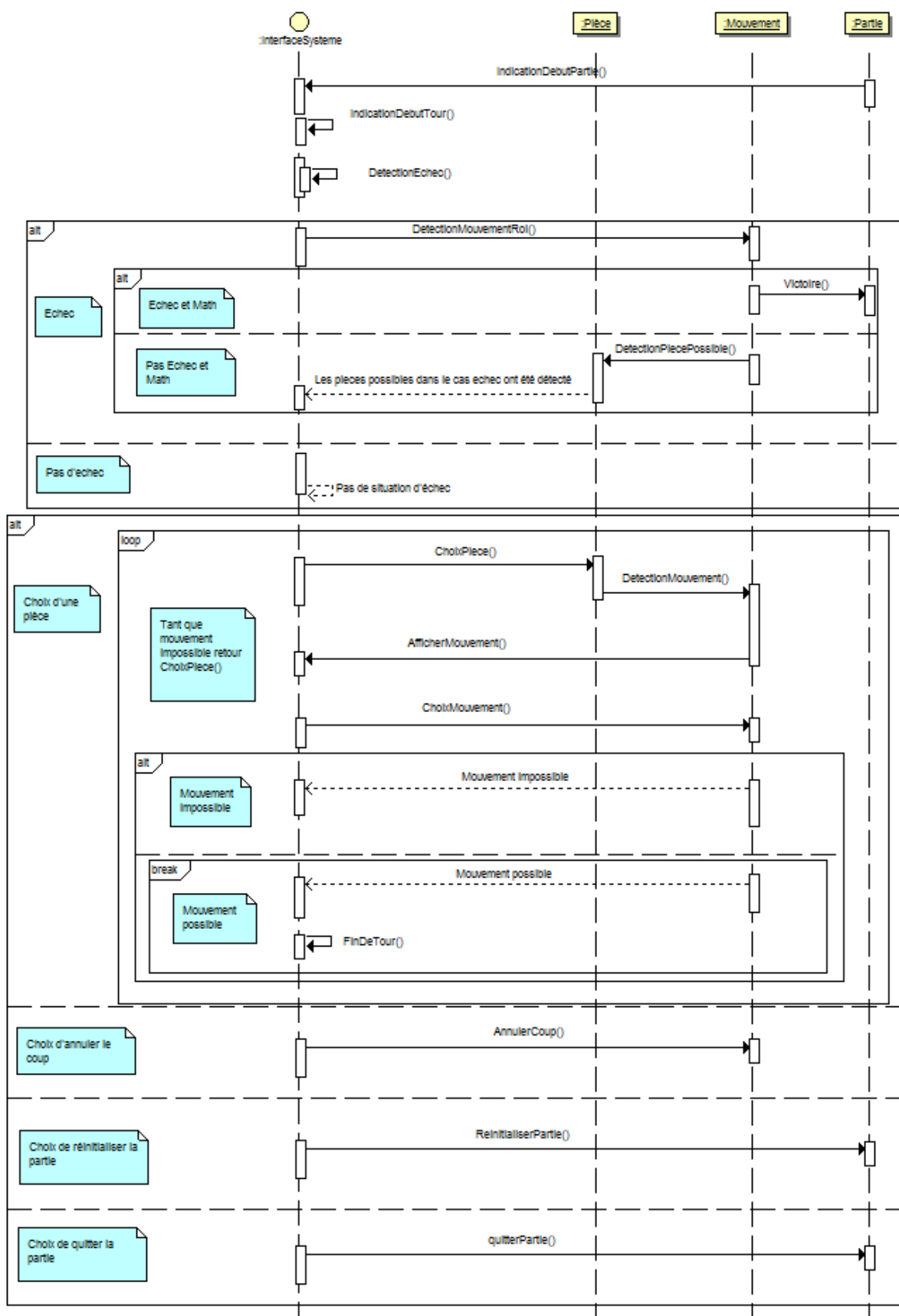


Diagramme de séquence (niveau conception) de **Jouer un tour** :



Nom : Charger une partie

Acteur : Joueur

Description : Le joueur charge une précédente partie

Début : Le joueur choisit le mode **Charger une partie**

Fin : L'application a chargé la partie

Paramètres : Une partie précédemment sauvegardée

Scénario principal :

1. Le système affiche la liste des parties sauvegardées
2. Le joueur demande à charger une partie
3. Le système vérifie s'il y a une partie précédemment sauvegardée

- Choix 1 : L'application affiche la liste de ou des partie(s) sauvegardée(s)
 - L'application charge une partie précédemment sauvegardée
- Choix 2 : L'application retourne un message d'erreur : « Pas de sauvegarde »

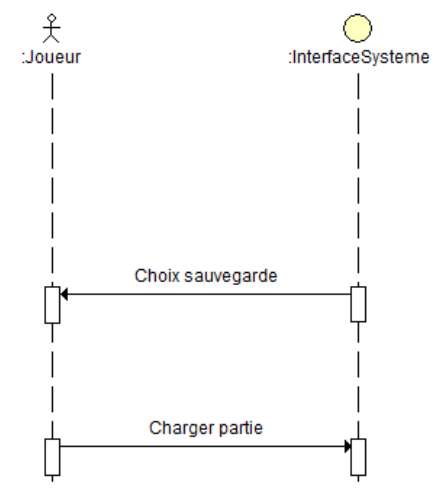
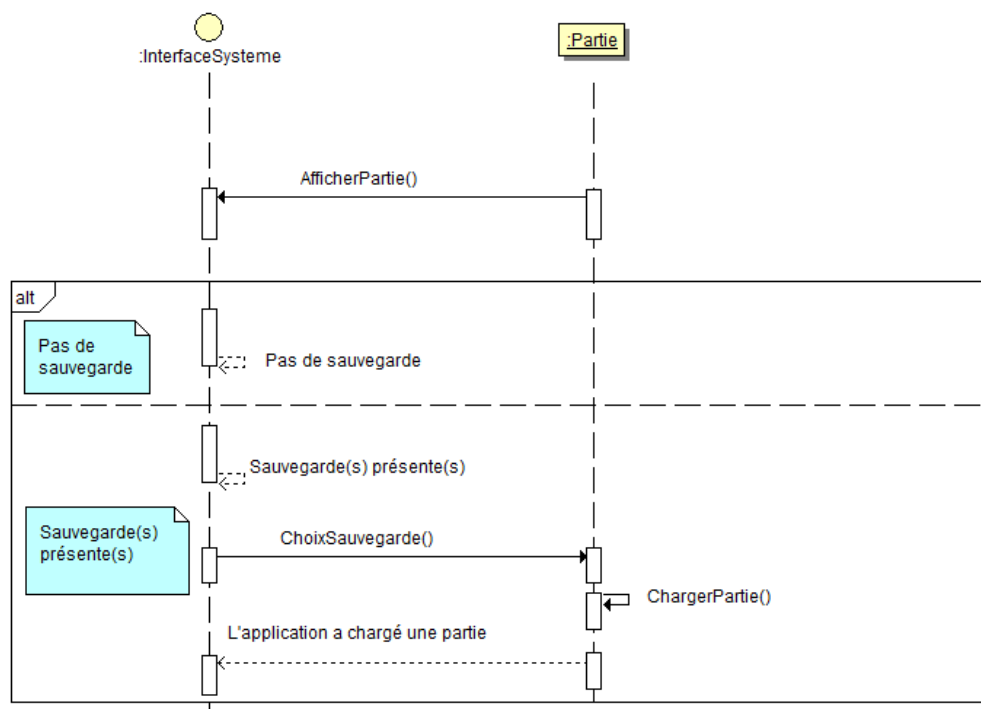


Diagramme de séquence (niveau conception) de **Charger une partie** :



Nom : Configuration du jeu

Acteur : Joueur

Description : Le joueur choisit les différents paramètres de la partie

Début : Le joueur choisit le mode **Configuration du jeu**

Fin : L'application a enregistré les paramètres

Paramètres : Aucun

Scénario principal :

1. L'application affiche les différents paramètres
2. Le joueur choisit les différents paramètres
3. Le joueur choisit d'appliquer ou d'annuler
4. L'application enregistre les nouveaux paramètres

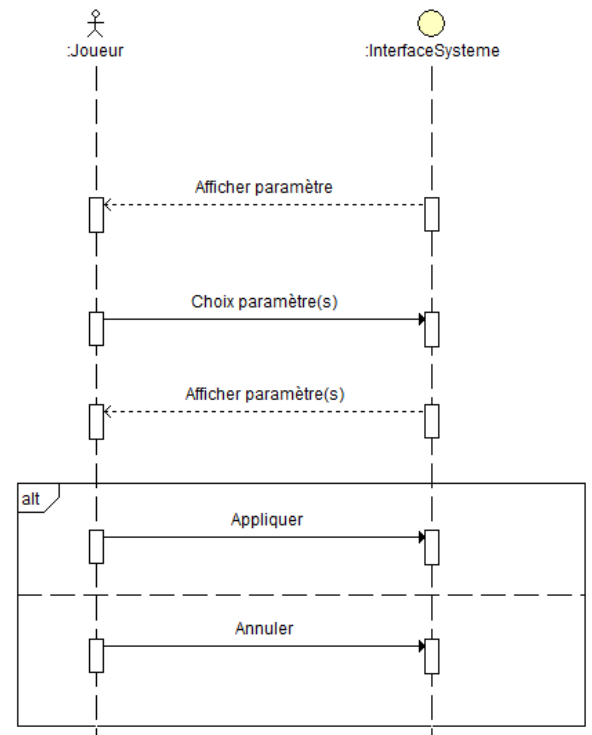


Diagramme de séquence (niveau conception) de **Configuration du jeu** :

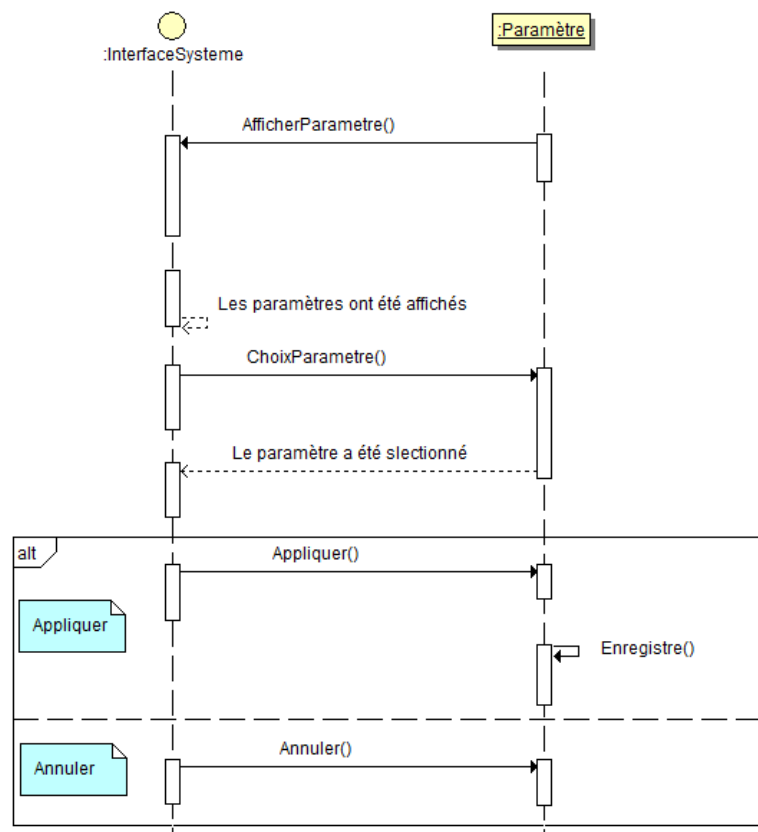


Diagramme de classe métier :

