

RAPPORT DE DEVELOPPEMENT/TEST

SEMESTRE N°2

Composition

<i>OMEL Quentin-G�rome (Chef de projet)</i>	<i>TP3F</i>
<i>OMEL Jocelyn</i>	<i>TP3E</i>
<i>LOEW Beno�t</i>	<i>TP3F</i>
<i>QUENNEVAT Baptiste</i>	<i>TP3E</i>
<i>REVOUY Th�o</i>	<i>TP3E</i>

RAPPORT DE DEVELOPPEMENT

Le jeu a été développé dans sa quasi-totalité excepté :

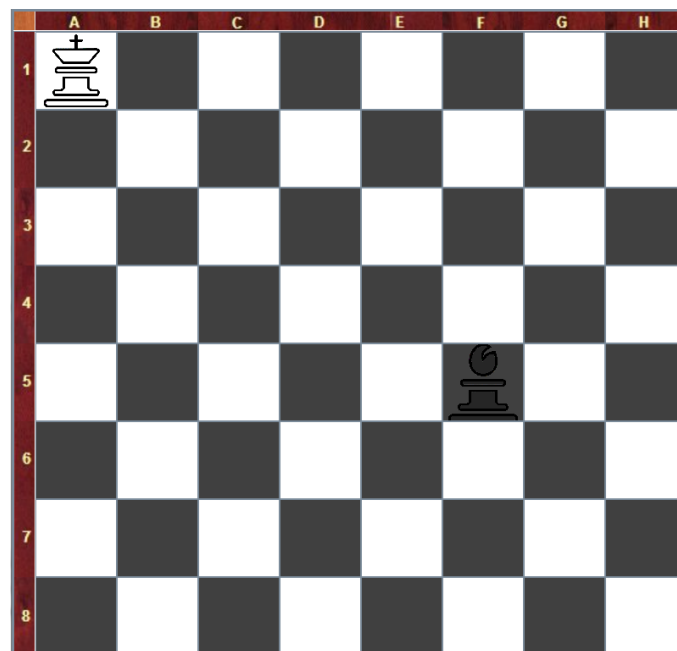
- La jointure des paramètres avec le jeu lui-même**
- Le(s) mode(s) fantaisiste(s) potentiel(s)**
- L'IA avec l'algorithme alpha-beta**

RAPPORT DE TEST

A retrouver dans le package Junit > Junit.TestKing.

Test de la classe King.java :

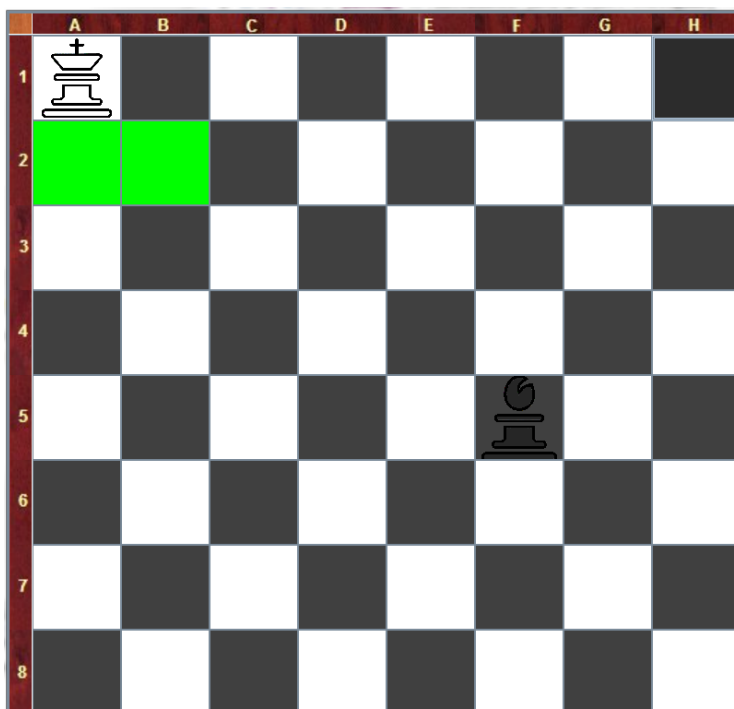
Situation initiale :



Le roi est-il en échec ?	Attendu	Constaté
Sur la case B1	True	True
Sur la case A2	False	False

La liste des déplacements possibles est-elle correcte ?	Attendu	Constaté
La liste (A2, B2)	True	True
La liste (B1, B2)	False	False

Résultat obtenu (les déplacements possibles, où le roi n'est pas en échec, sont affichés en vert) :



Déplacement du fou :

