# Julien ABID Rayane SCHAHL TP 5

# **Rapport jeu d’échec (rendu 1)**

Notre organisation pour travailler sur ce projet s’est fait avec l’extension CodeTogether de Intellij Idea sur l’ordinateur de Julien qui s’occupe donc de faire les commits à chaque fin de cours.

Pour le moment, notre diagramme de classe nous parait complet.

Nous avons fait plusieurs choix de conception dans notre projet :

* Tout d’abord nous avons choisi un DP Factory method pour les pièces du jeu avec la **classe abstraite Piece** contenant les méthodes de mouvement, la couleur de la pièce, savoir si la pièce est capturé ou non, etc. et cette classe parent est lié à plusieurs sous-classes définissant tout les types de pièces du Pion jusqu’au Roi.  
  Ce choix se justifie par la logique que toutes les pièces ont plusieurs attributs en commun (couleur, déplacements possibles et pièce capturé) et des méthodes qu’ils utilisent tous comme des get/set et le déplacement dans le plateau.
* Chaque pièces contient une position unique défini par la **classe Position** afin d’optimiser le code et que d’autres classes comme MainGame puissent accéder par exemple à la pièce qui se trouve sur une certaine case sans devoir faire une recherche sur toutes les pièces pour voir laquelle se trouve à une certaine coordonnée.
* Nous avons une vue GameViewer liée à un controller MainGame qui lui s’occupe d’appeler les fonctions de celle-ci lorsqu’il faut mettre à jour l’affichage à la suite d’une action comme le déplacement d’un pion, ce choix se traduit par la convention du MVC, le controller s’occupe de coordonné le modèle et la vue.