

Majeure Informatique: Jeu d'échecs

BOYER Timothé, MOURET Basile, HACINI Malik

26 Septembre 2023

Table des Matières

1	Introduction	1
2	Conception	1
2.1	Règles traitées	1
2.2	Architecture	1
2.2.1	Diagramme de classe UML	1
3	implémentation	2
4	tests	2
5	peut être un de plus jsp	2

1 Introduction

L'objectif de ce projet est de programmer (et tester) un jeu d'échecs qui permet à deux joueurs de s'affronter, chaque joueur peut être soit un humain, soit l'ordinateur via une IA (intelligence artificielle) . Le jeu se jouera dans un terminal, et si les deux joueurs sont humains, ils utiliseront le même clavier.

2 Conception

2.1 Règles traitées

traitées: promotion, roque non traitées : en passant

2.2 Architecture

Ce projet a été réalisé en utilisant les outils de la programmation orientée objet (POO). Les différentes composantes d'un jeu d'échecs (joueurs, pieces) sont donc représentées par des classes.

2.2.1 Diagramme de classe UML

a mettre

- 3 implémentation
- 4 tests
- 5 peut être un de plus jsp