

Rapport de projet

LIF13 – POO en Java

Réalisation d'un jeu d'échecs

3ème année d'Informatique, Université Lyon 1
2016 - 2017

Marie Michael Raj Marcellin

Vera Nicolas

I - INTRODUCTION

En ce semestre de printemps 2017, nous devions réaliser une application Java dans le cadre de l'UE de programmation orienté objet, LIF13. Ce projet consistait en la création d'un jeu d'échecs, la plus aboutie possible, à l'aide de l'interface graphique JavaFX en s'appuyant sur le modèle MVC strict.

Nous avons réalisé ce projet en binôme, et avons essayé de rendre notre code le plus objet possible.

II - LISTES DES FONCTIONNALITÉS

Pour ce projet, nous sommes parvenus à :

- Implémenter une interface graphique fonctionnelle avec les images des différentes pièces
- Implémenter toutes les contraintes de déplacement pour chaque pièce
- Lier notre modèle à notre vue, et assurer le déplacement des pièces sur la vue
- Empêcher les pièces de la même couleur de se manger

III - PROBLÈMES RENCONTRÉS

Le principal problème que nous avons rencontré fut la contrainte de temps, en effet, nous n'avions qu'un peu plus de 2 semaines pour réaliser ce projet, ce qui fut trop court.

Nous ne sommes pas parvenu à réaliser certaines règles complexes comme la prise des pièces en passant, ainsi que l'impossibilité de passer par dessus les pièces de la même couleur.

Nous avons également eu des difficultés au niveau de JavaFX, car nous ne connaissions pas cet outil avant de démarrer le projet. Il nous a fallu faire un important travail de documentation et d'auto-formation afin de comprendre et de pouvoir utiliser pleinement cette fonctionnalité.

IV - RÉPARTITION DU TRAVAIL

Pour ce projet, nous avons décidé de tout faire à deux, nous avons donc travaillé continuellement ensemble, d'abord en heure de TP réservé au travail du projet, puis en nous retrouvant hors période de cours pour continuer à travailler ensemble.

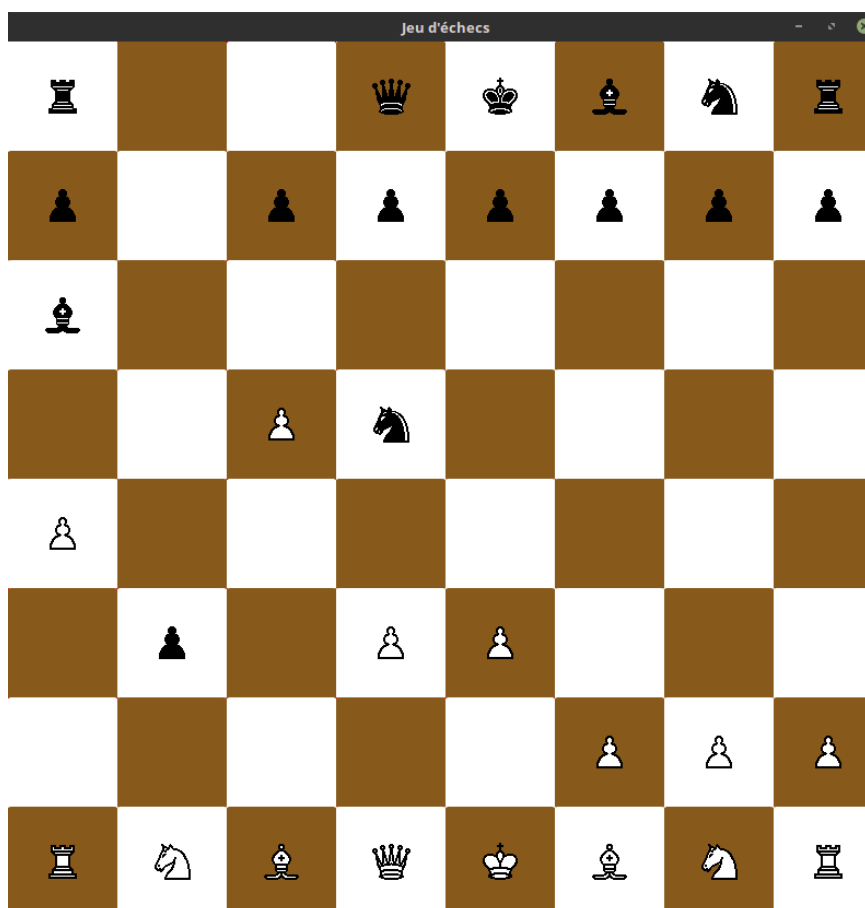
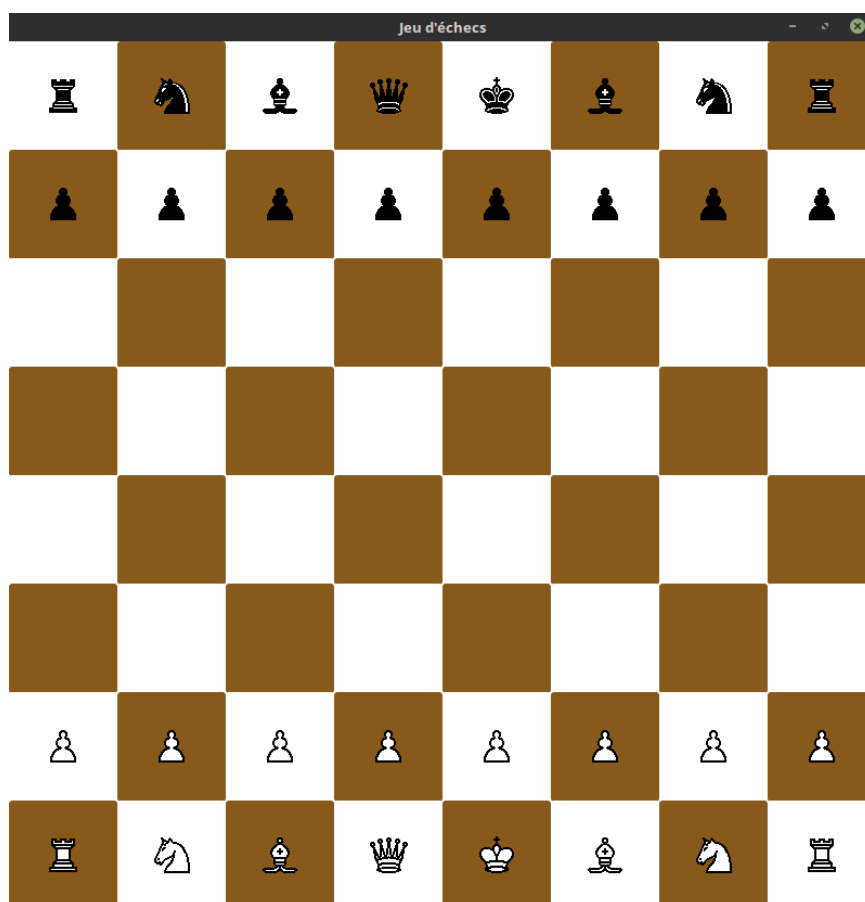
Nous avons également réalisé ce projet sur GitHub, pour améliorer le travail collaboratif. Il faut savoir que nous ne maîtrisons pas l'outil Git avant de démarrer ce projet, cela nous a donc permis d'apprendre à l'utiliser et nous sommes aujourd'hui en mesure de dire que nous maîtrisons pleinement cet outil.

V - CONCLUSION

En conclusion, nous pouvons dire que nous avons fait le maximum pour réaliser au mieux ce projet, malgré que nous n'ayons pu implémenter toutes les fonctionnalités de ce dernier.

Nous avons tout de même pris du plaisir à développer ce jeu d'échecs, et cela nous a permis de consolider nos connaissances vu en cours, mais également d'apprendre de nouvelles choses comme JavaFX, ainsi que le travail collaboratif sur GitHub.

Annexe 1 - CAPTURES D'ÉCRAN



Annexe 2 – DIAGRAMME DE CLASSES

