

# Compte-rendu 4

## 09/05/17

### IHM :

En cours : Tests, IHM encore amenée à changer. Utiliser des boutons plutôt que des canvas.

#### Fait :

- Gestion inventaires joueurs OK
- Déplacements OK sauf fourni
- Permanent contact inclus dans la méthode freedomToMove.

#### A faire prochainement :

- Highlight des pièces
  - Règle des 4 tours sur la reine
  - Hover sur les pièces : description + aide déplacements ?
  - Créer les fenêtres du jeu final : 1 classe par fenêtre (Estimation 1 semaine)
    - Voir pour la correspondance entre contrôleurs
  - Animations : compliqué.
    - changer le core :
      - savoir par où passe la pièce
      - 2 boards pour gérer le recentrage du plateau ?
- Estimation : jusqu'à la fin du projet.
- Merge de codes + nettoyage. (Estimation fin de journée)

Audit IHM à préparer : aperçu papier.

### Structure de données :

- ArrayLists ordonnées comme un tableau ! Changer tableaux par ArrayLists.
- Attribuer un numéro à chaque pièce (voir Consts) qui va servir lors de la sélection d'une pièce dans l'inventaire d'un joueur.
- Différencier fonctionnement pour Joueur vs Joueur et Joueur vs IA.
- Contrôleurs de l'IHM à déplacer dans de nouvelles classes

### Core :

- « PieceFactory » créée
- Créer constantes pour les types de pièce (ant, spider...)

### IA:

- Clone changé en arraycopy
- Implémentation de threads pour l'IA ?

#### A faire :

- Utiliser getNbPiece (dans State) du Core.

- Tests
- Minimax  $\alpha\beta$  pour toutes les IAs.
- Pour l'IA en elle-même :
  - Partir sur le concept tempo/force/mobilité pour les heuristiques
  - Repérer la situation : attaque ou défense.