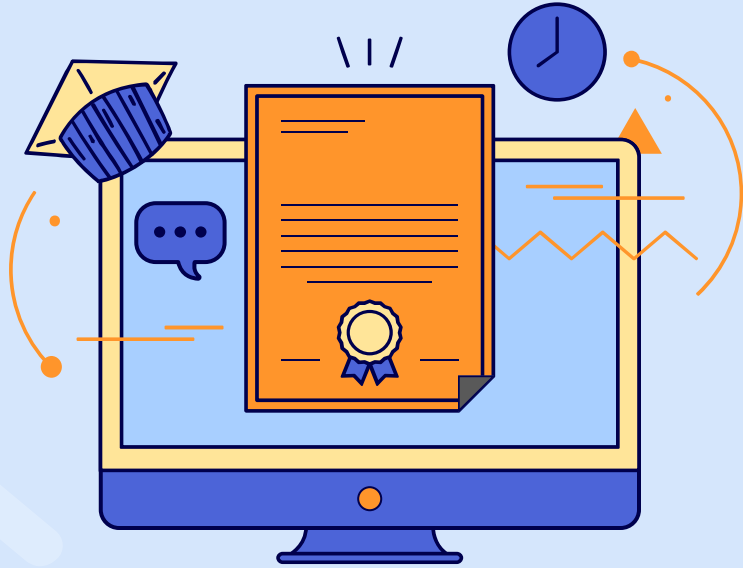


## Présentation du projet Assisted Board Games

### Membres de l'équipe :

Dahuiss AMOUSSOU  
Marina ATANGANA  
James BURTON  
Aaron DEMAY  
Yasmine HAMNACHE  
Kérin HUDAYBERDIYEV  
Anam SHAIKH YUNUS / NASAR





# INTRODUCTION

Expliquer en quoi consiste le projet ABG -> Dire son objectif et annoncer le plan de présentation.

# Plan de présentation

01

## Présentation du projet existant

Dans cette partie nous allons expliquer toutes les fonctionnalités existantes dans le projet Assisted Board Games

02

## Présentation de notre travail

1. Rendus en UML : Diagrammes approuvés
2. Rendus en JAVA : Fonctionnalités implémentées

03

## Démonstrations

1. Interface
2. Horloge
3. Menu du jeu

04

## Difficultés et axes d'améliorations

1. Difficultés rencontrées pendant le projet
2. Axes d'améliorations



01

# Présentation du projet existant

*De quoi sommes-nous parti ?*



02

# Présentation du travail effectué

*Qu'avons-nous réalisé cette année ?*



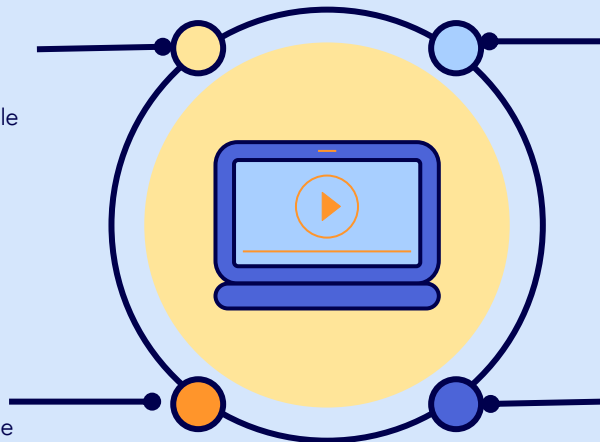
# Rendus approuvés en UML

## Diagramme de séquence du PlayerState

- Capture d'écran du diagramme de séquence
- Expliquer le diagramme et dire pourquoi il est utile

## Diagramme de cas d'utilisation

- Illustration avec la capture d'écran du diagramme
- Expliquer ce que fait le diagramme ainsi que son utilité



## Diagramme de classe du jeu d'échec

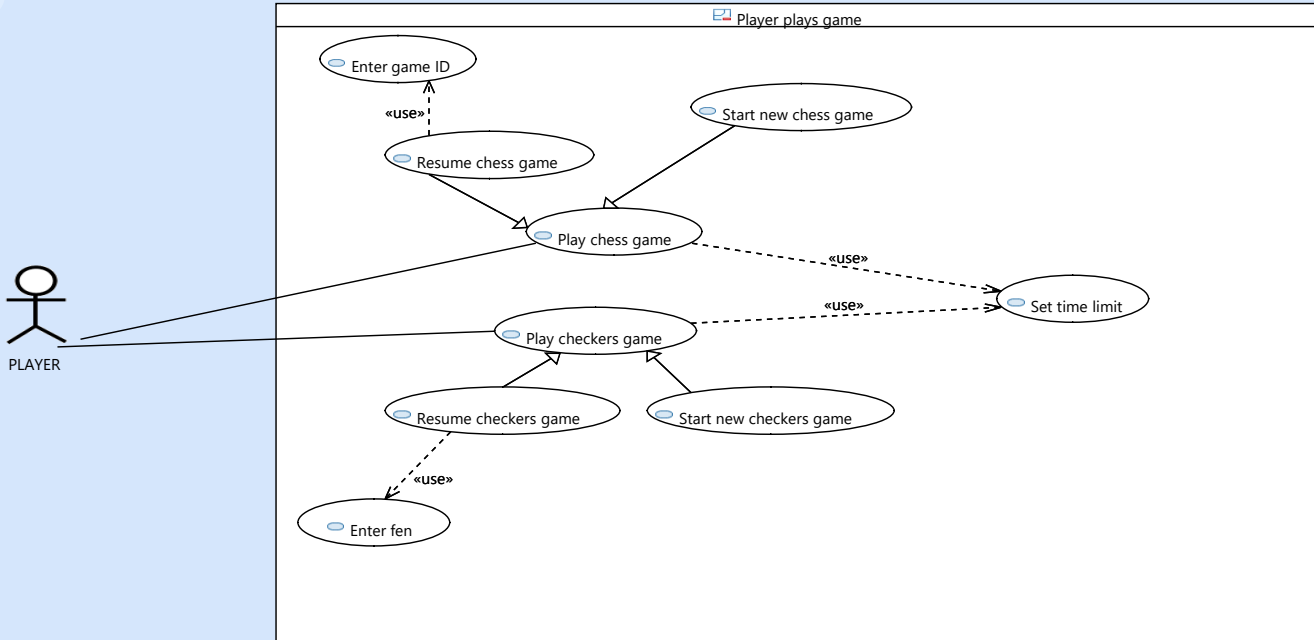
- Capture d'écran illustrant le diagramme de classe
- Expliquer et montrer son utilité

## Diagramme de séquence du CheckerBoard

Montrer à l'aide de la capture d'écran du diagramme de séquence son utilité et expliquer ce qu'il fait.

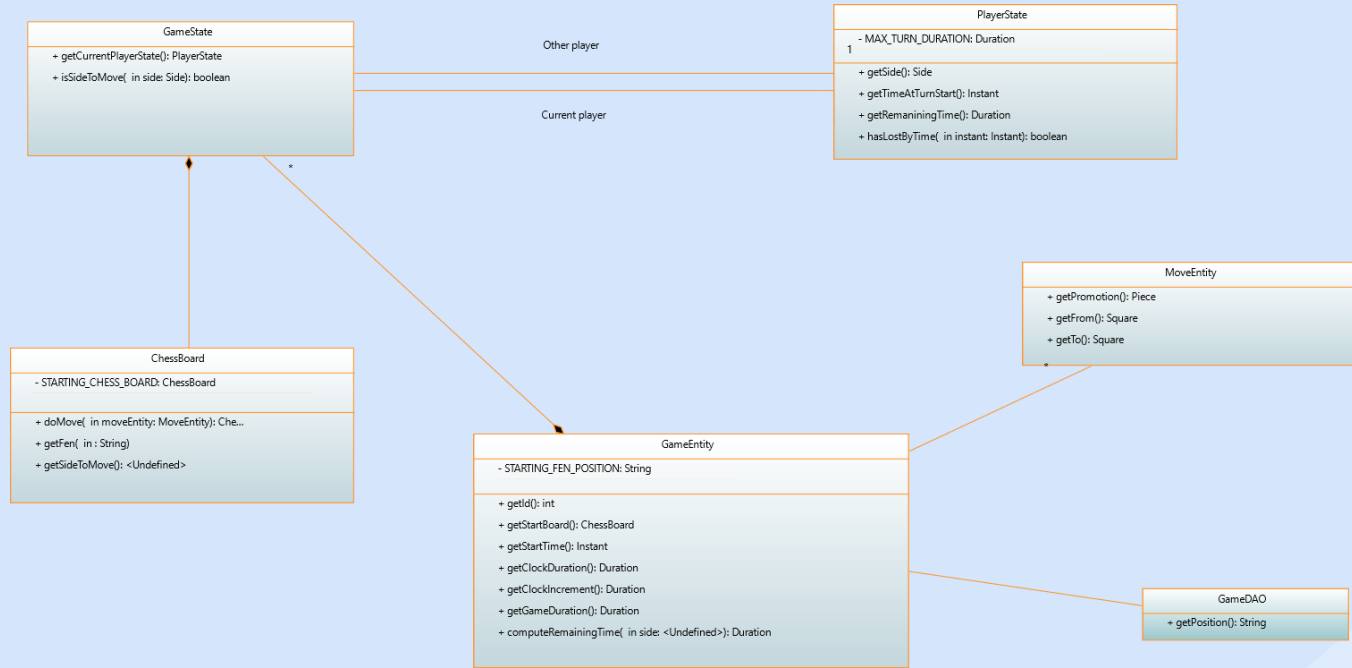
# Diagramme de cas d'utilisation

## PlayerPlaysGame



# Diagramme de classe du jeu d'échec

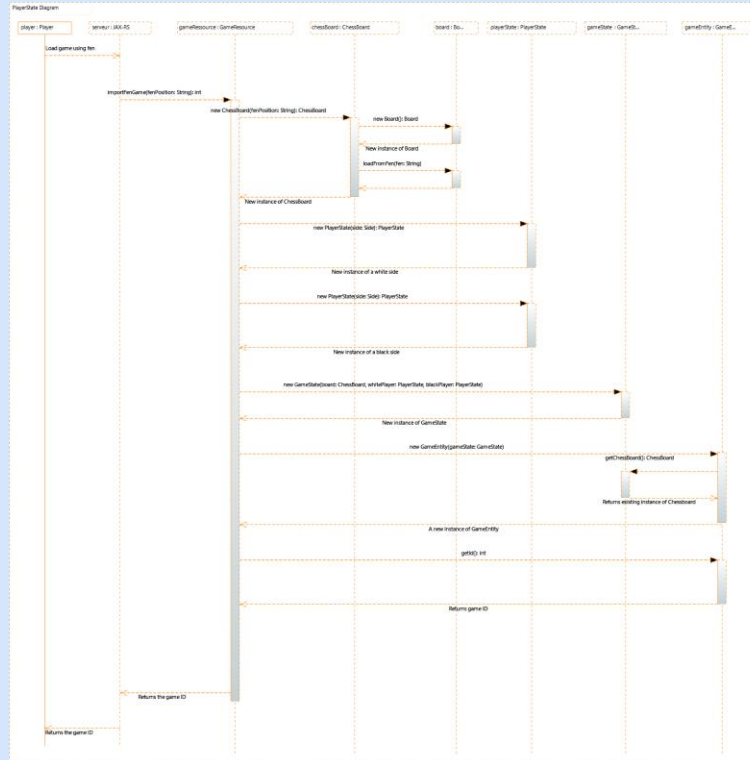
## Game\_And\_Player\_Management





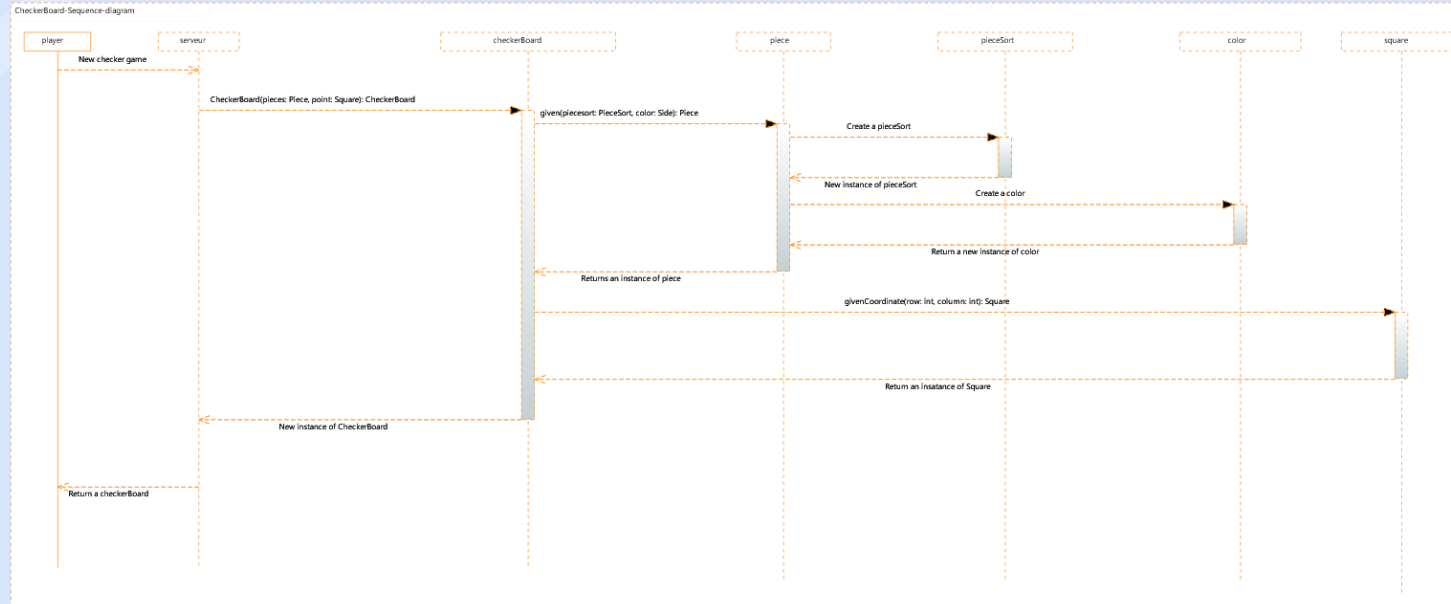
# Diagramme de séquence du PlayerState

## Illustration du PlayerState



# Diagramme de séquence du CheckerBoard

## *Illustration du CheckerBoard*



# Rendus approuvés en Java

Implémentation 1

Implémentation 2

Implémentation 3

Implémentation 4





03

# Démonstrations

*Voici notre participation à ce projet*



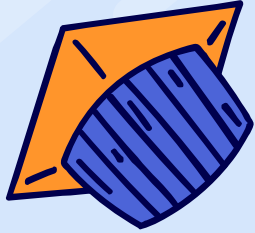


# 04

## Difficultés et axes d'améliorations

*Quels problèmes avons-nous eus ?  
Que faudrait-il améliorer pour la suite ?*





# Conclusion

Dire ce que ce projet nous a apporté professionnellement et personnellement



**Toute l'équipe Assisted Board Games vous  
remercie pour votre attention !!**



Dahuiss



Marina



Anam



Kérim