



Search or jump to...

Plan



## BusyChess

@busychess/busychess

Assisted-Board-Games 2019 - Edit

6 members



👁 Unwatch ▼

### Member statuses

elbaylot Focusing



MarylineChen pushed to **Presentation**

Présentation du projet et de nos objectifs



tpiganeau pushed to **Presentation**

Détail des iterations 1 et 2



elbaylot pushed to **Presentation**

Détail des iterations 3 et 4



emiliepnt pushed to **Presentation**

Difficultés rencontrées & Axes d'amélioration



Spriithy pushed to **Presentation**

Démonstration

# Assisted Board Games – Chess : Présentation

- Support pour gestion générique de jeux de plateaux (ici: les échecs)
- Etat initial:
  - Projet J2E
  - Jeu non fonctionnel en l'état
- Objectifs:
  - Rendre le jeu fonctionnel
  - Améliorer le code backend (Java) et frontend (JS)
  - Meilleure gestion JSON
  - Ajouter les puzzles
  - Fournir une meilleure GUI
  - Travis / Heroku

# Détail iterations 1 & 2

- Itération 1: (SM/PO Théophile)
  - Migration J2E vers Jetty/Jersey
  - Réorganisation du code
  - Service des ressources web via de nouveaux endpoints
  - Ajout de bibliothèques pour le frontend (GUI)
- Itération 2: (SM/PO Thaïs)
  - Respect des conventions des méthodes HTTP (GET / PUT)
  - 1ere version des modèles de Puzzle
  - Gestion du temps des parties
  - Immutabilité des classes de données utilisées

# Détail iterations 3 & 4

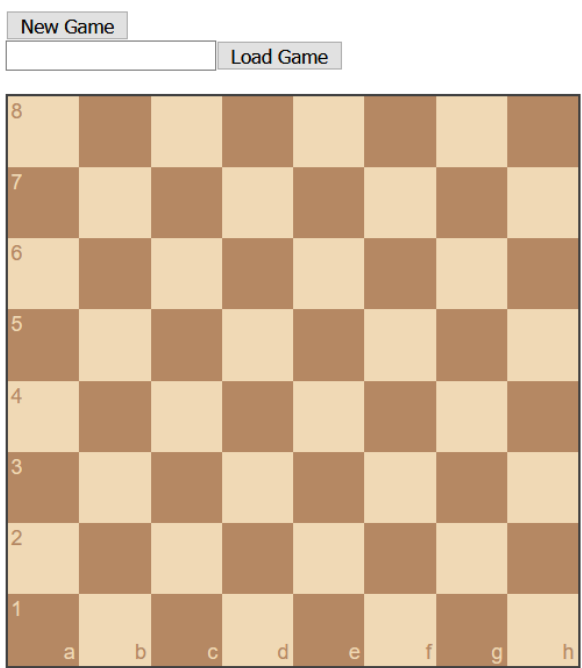
- Itération 3: (SM/PO Emilie)
  - Ajout massif de tests d'intégrations
  - Nouveau modèle de données pour les puzzles
  - Encodage des états via des classe « State » (vision à un instant T)
  - Essais de déploiement sur Heroku
- Itération 4: (SM/PO Eliott)
  - Version final des puzzles fonctionnelle (+ puzzles jouables)
  - Ajout de Travis CI
  - Documentation
  - Import de parties via FEN / PGN
  - Ajout des « variations » de parties (jouer à nouveau à partir d'un coup donné)

# Difficultés rencontrées & Axes d'amélioration

- Difficultés :
  - Migration de J2E vers Jetty / Jersey
  - Problèmes de requêtes HTTP (CORS: Cross-Origin Policy)
  - Modélisation optimale des Puzzles
  - Déploiement Heroku
- Axes d'amélioration:
  - Nouveaux jeux (dames, ...)
  - Suggestions de coups (abandonné)
  - GUI (intégration des fonctionnalités backend: horloges, ...)
  - Rendre réellement générique avec gestion de règles abstraites

# Démonstration !

## My Assisted Board Games



STATUS:

FEN:

PGN:

## My Assisted Board Games

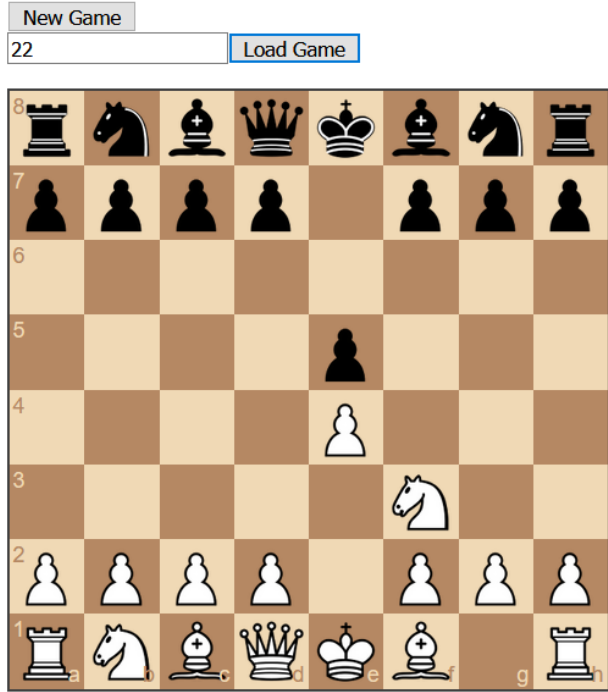


STATUS: White to move

FEN: rnbqkb1r/ppp2ppp/3p1n2/4N3/4P3/8/PPPP1PPP/RNBQKB1R w KQkq - 0 4

PGN: 1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. Nxe5 d6

## My Assisted Board Games



STATUS: Black to move

FEN: rnbqkbnr/pppp1ppp/8/4p3/5N2/PPPP1PPP/RNBQKB1R b KQkq - 1 2

PGN: 1. e4 e5 2. Nf3