



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 !