

Pour le diagramme de classe nous avons d'abord fait la classe « JeuEchec » qui est la classe principale. Dans cette classe nous avons mis les attributs « Mode » et « Niveau » car elles sont directement liées au JeuEchec, ces attributs sont nourris par les classes d'énumérations « Mode » et « Niveau » qui sont des listes finis de possibilités. Chaque attribut possède ses accesseurs et modificateurs.

Le jeu se déroule sur un plateau, nous avons donc ajouté une classe « Plateau » avec comme attribut son identifiant.

Ce plateau est constitué de 64 cases qui lui sont propres. Nous avons donc créé la classe case avec comme attribut ses coordonnées sur le plateau, représentés par sa ligne et sa colonne. En plus des getteurs et setteurs, la classe Case comporte une méthode GetOccupe() qui permet de retourner si la case en question est occupé par une pièce sous forme d'un booléen.

La classe pièce est une classe abstraite représentant toutes les pièces du Jeu d'échec, elle comporte les attributs communs à toutes les pièces, à savoir son identifiant, sa couleur et son nom. Cette classe est une classe mère dont hérite les différentes classes représentant un type de pièce. Il existe donc les classes Roi, Tour, Fou, Pion, Dame, Cavalier qui héritent tous de la classe pièce et donc de ses méthodes. Chacune de ces classe possède la méthode « deplace() » qui permet le déplacement de la pièce selon les propriétés de son type.

La classe Joueur pour finir représente comme son nom l'indique, le joueur jouant au jeu d'échec. Il est défini par deux attributs, un identifiant et une couleur. La couleur est utilisé par le biais de la classe Couleur qui est une énumération des deux couleurs possible, c'est-à-dire le noir et le blanc.

