

Rapport projet fin de semestre JavaScript

Thibaut Hudelo, Arnaud Baptiste, Nicolas Urquijo, Florent Yang, Rémy Crespel

Tout d'abord, nous tenons à nous excuser pour le travail qui a été rendu. En effet, beaucoup de critères demandés n'ont pas été respectés et le rendu final est loin du résultat escompté. Nous nous sommes mal organisés et avons mal géré le temps qui nous avez été donné.

Les rôles initialement définis :

- Thibaut Hudelo : supervision du code, recherche des ressources et correction des bugs
- Arnaud Baptiste : aide à la réalisation de l'architecture du code et la partie graphique du jeu
- Nicolas Urquijo : aide à la réflexion et réalisation des déplacements, dans leur gestion et les règles à établir
- Florent Yang & Rémy Crespel : réalisation du menu, gestion des pseudos, du calcul du score et de son stockage dans la base de données

Comme dit précédemment, la gestion de notre projet n'a pas été exemplaire. Arrivée à la dernière semaine avant la date du rendu, seule une version du jeu développé uniquement en local avait été réalisée. Nous avons donc rencontré un problème lors de mise en place de la base de données. En effet, nous avons omis que l'utilisation de Node.js ne permettait plus les fonctionnalités liées au DOM. Et malgré les essais effectués avec la librairie jsdom, Arnaud et moi-même n'avons pas trouvé de solution à temps.

Les fonctionnalités implémentées dans le jeu :

- La gestion du plateau lié à un string nommé config, permettant une modification facile et rapide du plateau
- La gestion de tour par tour et le fait qu'on ne peut sélectionner uniquement une pièce de sa couleur
- La prévisualisation des mouvements possibles pour une pièce sélectionnée
- Le calcul de la position d'échec

Les fonctionnalités que nous aurions souhaité implémenter :

- Le calcul de la position d'échec et mat et l'impossibilité pour les rois de se déplacer dans une situation d'échec. Cela aura impliqué une révision de la fonction calculant les mouvements possibles afin que les mouvements soient calculés par rapport à une config donnée et non par rapport au « table » existant dans le html
- La réalisation de la totalité des règles telles que la règle En passant, le castling etc.
- La mise en place du calcul de score allié à un chronomètre par joueur
- La réalisation d'une IA, même basique telle qu'une IA random