**Compte rendu de mi-projet**

Présentation du projet :

Jeu d’échec, menu central permettant de jouer sur une seule tablette. Possibilité de lancer une partie d’échec classique en définissant des paramètres spécifiques (comme le temps des deux joueurs, l’incrémentation à chaque coup…)

Analyse du projet et cahier des charges :

Pour cette première moitié nous nous sommes occupés de la partie structure du projet. Nous avons mit en place un système permettant la création facile d’éléments et l’automatisation de l’appel des fonctions pour l’interaction avec ces éléments. Cette structure nous permettra de faire avec efficacité le code du jeu en lui-même, qui es ce qu’il nous reste à faire.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fonctions | Critères d’évaluation | Niveau de performances | Flexibilité |
| Se divertir | Es ce que le jeu est plaisant ? Es ce que le jeu est agréable à jouer ? Regarder ? Manipuler ? | L’interface n’a pas encore été faite | En ce qui concerne le jeu en lui-même, les règles sont fixes depuis 400 ans. Ce que l’on peut faire est optimiser au mieux l’interface pour la rendre le plus agréable possible pour l’utilisateur. |
| Tester ses capacités | Es ce que le jeu permet de se tester ? de réfléchir ? | Idée : créer un système de meilleur coup, pourquoi pas enregistrer des ouvertures précises (suites de coups au début d’une partie) | Le jeu permettrait de réfléchir et de se tester grâce à l’évaluation du joueur, les ouvertures et la liste des meilleurs coups. |
| S’entraîner | Es ce que le jeu permet de jouer contre son niveau ? | Pour le système de meilleurs coups, il serait possible de mettre une variable de « profondeur », permettant l’ajustement de la réflexion du programme pour le calcul du meilleur coup | Très flexible, l’utilisateur n’aura qu’a ajuster lui-même la courbe de profondeur pour avoir une évaluation précise de sa position de la qualité de ses coups. L’utilisateur pourrait aussi profiter d’une base de donnée d’ouverture |

Organisation du travail d’équipe :

Thomas : s’occupe du main : d’une certaine manière, active les fonctions au moment où elle doivent être activés. Le main appellera la fonction de la page devant être affiché et en extraira une liste d’éléments (les choses sur la page). Ces éléments seront ensuite traités et si l’utilisateur interagi avec des éléments précis, le main appellera les fonctions en lien avec cet élément

Quentin : S’occupe de la boucle de jeu et de la logique en général

Gère le début, la fin du jeu, et l’affichage de la page de jeu. La fonction d’affichage retournera alors la liste des éléments de la page au main, qui l’affichera. Quentin gère toute la logique de la matrice et d’évolution du jeu.

Sylvain : Sylvain s’occupe des fonctions de coups des pièces

Sylvain fait les méthodes « LegalMoves », méthodes renvoyant la liste des coups légaux des pièces, que Quentin utilisera en permanence pour bouger les pièces.

Notes individuelles :

Thomas : En ce qui concerne le projet nous nous sommes surtout concentrés sur l’organisation et sur la structure du projet. Je pense que le projet avance comme nous l’avions prévu, et que nous pourrons vraiment avancer sur la partie « jeu » du projet. Je suis plutôt content de la structure qui a été faite, le système permet la gestion facile d’éléments à afficher.

Quentin :

Dans ce projet, mon rôle est de gérer la logique du jeu, soit le système de tours, de détéction de case touchée, de la détection de victoire, déclarer le début et la fin de partie et d'envoyer les éléments à afficher dans une liste pour que Thomas puisse les récupérer et les afficher correctement. De mon côté je peux m'aider de la fonction "LegalMoves" de Sylvain dont l'objectif est de me renvoyer la liste des coups possibles dans une liste afin de savoir si nous pouvons faire jouer ce coup ou non. Pour faire ce projet nous utilisons le module pygame que je connaissais de nom mais je ne l'avais pas utilisé auparavant j'ai donc lu sa documentation au début du projet afin de pouvoir l'utiliser. Durant les premières heures consacrées au projet nous avons eu quelques difficultées pour pouvoir obtenir une platforme qui nous permettrait de se partager nos progressions rapidement, nous avons opté pour GitHub, car nous savons que c'est un outil très utilisé dans les milieux professionnels.

Sylvain :

Pour ce premier projet j’ai d’abord commencé par faire les « Legalmoves » c’est-à-dire tous les coups que les pièces peuvent faire, je suis plutôt fier ce que j’ai réussi à faire même si je pense que j’ai pu faire mieux, mais j’ai un peu peur que l’on n’arrive pas à finir le projet étant donné que les 4 première séance on n’a pas fait grand-chose parce que on voulait tenter d’installer GitHub.

Prévision pour la suite du projet :

Pour la suite du projet nous avons prévu de rester sur cette organisation. Nous pouvons maintenant commencer le « code de jeu », parce que nous avons fini la structure.