**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 :

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 :

Quentin :

Sylvain :

Prévision pour la suite du projet :