

SIMONET Théo
NICOLAS Thomas
OUKZIZ Salma
PACCOUD William
WALLERAND Alex
IDU3-G2

Compte rendu de séance n°3

PROJ531

I. Tâches à réaliser

- Définir une architecture : William, temps prévus : 30 min
- Couleur départ au hasard : William, temps prévus : 5 min
- Choix couleur de départ : William, temps prévus : 30 min
- Choix de l'adversaire : William, temps prévus : 30 min
- Choix timer : William, temps prévus : 5 min
- Initialiser le board : Théo et Thomas, temps prévus : 5 min
- Afficher le board : Théo et Thomas, temps prévus : 5 min
- Input un coup joueur : Théo et Thomas, temps prévus : 20 min
- Vérifier échec et mat : Salma et Alex, temps prévus : 20 min
- Vérifier échec : Salma et Alex, temps prévus : 20 min
- Vérifier match nul : Salma et Alex, temps prévus : 30 min
- Vérifier PAT : Salma et Alex, temps prévus : 20 min
- Mettre fin à la partie en fonction des vérifications : Salma et Alex, temps prévus : 5min
- Vérifier validité coup joueur : Théo et Thomas, temps prévus : 1h

II. Tâches terminées

- Définir une architecture : William, temps réel : 30 min
- Couleur départ au hasard : William, temps réel : 5 min
- Choix couleur de départ : William, temps réel : 15 min
- Choix de l'adversaire : William, temps réel : 15 min
- Choix timer : William, temps réel : 5 min
- Initialiser le board : Théo et Thomas, temps réel : 2 min
- Afficher le board : Théo et Thomas, temps réel : 5 min
- Input un coup joueur : Théo et Thomas, temps réel : 20 min
- Vérifier échec et mat : Salma et Alex, temps réel : 20 min
- Vérifier échec : Salma et Alex, temps réel : 15 min
- Vérifier match nul : Salma et Alex, temps réel : 20 min
- Vérifier PAT : Salma et Alex, temps réel : 20 min
- Mettre fin à la partie en fonction des vérifications : Salma et Alex, temps réel : 5 min
- Vérifier validité coup joueur : Théo et Thomas, temps réel : 1h30

III. Tâches incomplètes et à faire pour la prochaine séance

- Rejouer ou quitter le jeu
- Annoncer le résultat et le gagnant
- Lire une bibliothèque d'ouverture
- Analyser une séquence de coup