

Développement orientée objet - Java

TP 08 - Partie 4 (toujours pas relu ni corrigé)

Lionnel Conoir, Isabelle Delignières, Wajdi Elleuch et Rémi Synave

La classe **Piece**

Dans cette classe, vous allez ajouter une méthode `getDeplacementPossible` retournant un tableau dynamique de `Position` sur lesquelles la pièce peut se déplacer. Pour rappel, une pièce ne peut se déplacer que d'une seule case dans les 8 directions et seulement si la case d'arrivée est vide.

Ajoutez également une méthode `getAttaquePossible` retournant un tableau dynamique de `Position` que la pièce peut attaquer. Pour rappel, une pièce ne peut attaquer qu'une case adjacente dans les 8 directions et seulement si la case visée contient un pokemon adverse.

Le classe **MainGraphique**

Modifiez votre interface graphique pour que la partie se joue avec alternance des deux joueurs. Les possibilités de déplacement ou d'attaque doivent être mises en évidence lorsque l'on clique sur une pièce du joueur qui a la main (voir image ci-dessous).

Un clic sur une case de déplacement possible modifie la position du pokemon. Un clic sur une case d'attaque possible lance une phase de combat (une attaque et une contre-attaque si le pokemon est encore vivant). Attention, suite à l'attaque, il est possible que l'un des deux pokemon soit KO et doive être retiré du plateau.

