

WinEchek

Mathis Deloge, Antoine Petot, Ange Picard, Arthur Carchi,
Lucas Fougrouse, Vincent Dereclenne

IUT Informatique Dijon / Auxerre

Lundi 14 Novembre 2016

Rappel des enjeux

- Développer une application de jeu d'échec afin de permettre une montée en connaissance, notamment avec le langage C#, aborder les intelligence artificielles et la gestion du réseau.
- Arriver à présenter un livrable final conforme aux attentes de début de projet.
- Réaliser et suivre un projet d'ampleur moyenne sur plusieurs mois.

Description du projet

Un jeu d'échec permettant de :

- Jouer en local contre un autre joueur
- Jouer en local contre une intelligence artificielle
- Jouer en réseau contre un autre joueur

Sommaire

- 1 WinEchek
- 2 Backlog Produit
 - Rappel du Backlog
 - Avancées Backlog
- 3 Interface graphique
 - Historique des coups
 - Affichage du plateau et des pièces
- 4 Logique de jeu
 - Déplacer une pièce
 - Prendre une pièce
- 5 Pour la suite...

Rappel du Backlog

- Jouer sur la même machine
 - Moyenne Afficher quel joueur doit jouer
- Gérer la partie
 - Moyenne Annuler un coup
 - Moyenne Rejouer un coup
 - Moyenne Afficher l'historique
 - Basse Afficher les pièces prises
 - Basse Afficher le nombre de tours
 - Basse Afficher le timer
 - Haute Sauvegarder une partie
 - Haute Charger une partie
- Jouer un tour
 - Haute Déplacer une pièce
 - Moyenne Afficher les déplacements possibles
 - Haute Promouvoir une pièce
 - Haute Prendre une pièce
 - Haute Roquer

Sommaire

- 1 WinEchek
- 2 Backlog Produit
 - Rappel du Backlog
 - Avancées Backlog
- 3 Interface graphique
 - Historique des coups
 - Affichage du plateau et des pièces
- 4 Logique de jeu
 - Déplacer une pièce
 - Prendre une pièce
- 5 Pour la suite...

Avancées Backlog

- Gérer la partie
 - Moyenne Annuler un coup
 - Moyenne Rejouer un coup
 - Moyenne Afficher l'historique
 - Haute Sauvegarder une partie
 - Haute Charger une partie
- Jouer un tour
 - Haute Déplacer une pièce
 - Moyenne Afficher les déplacements possibles
 - Haute Prendre une pièce

Interface graphique

GUI

- Application responsive
- Couleur de l'application
- Menu des options de partie
- Historique des coups
- Accès au git
- Affichage d'un plateau de jeu
- Affichage de pièce sur le plateau de jeu

Sommaire

- 1 WinEchek
- 2 Backlog Produit
 - Rappel du Backlog
 - Avancées Backlog
- 3 Interface graphique
 - Historique des coups
 - Affichage du plateau et des pièces
- 4 Logique de jeu
 - Déplacer une pièce
 - Prendre une pièce
- 5 Pour la suite...

Historique des coups

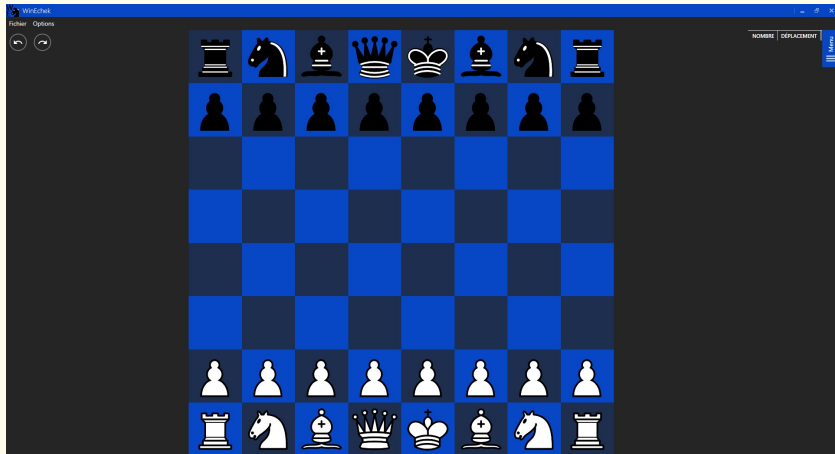
NOMBRE	DÉPLACEMENT
1	Pawn 0,6 vers 0,5
2	Pawn 1,6 vers 1,5
3	Pawn 1,5 vers 1,4
4	Pawn 2,6 vers 2,5
5	Pawn 3,6 vers 3,5
6	Pawn 3,5 vers 3,4
7	Pawn 4,6 vers 4,5
8	Pawn 5,6 vers 5,5
9	Pawn 5,5 vers 5,4
10	Pawn 6,6 vers 6,5
11	Pawn 7,6 vers 7,5
12	Pawn 7,5 vers 7,4
13	Knight 1,7 vers 3,
14	Bishop 2,7 vers 1,
15	Queen 3,7 vers 7,

Menu

Sommaire

- 1 WinEchek
- 2 Backlog Produit
 - Rappel du Backlog
 - Avancées Backlog
- 3 Interface graphique
 - Historique des coups
 - Affichage du plateau et des pièces
- 4 Logique de jeu
 - Déplacer une pièce
 - Prendre une pièce
- 5 Pour la suite...

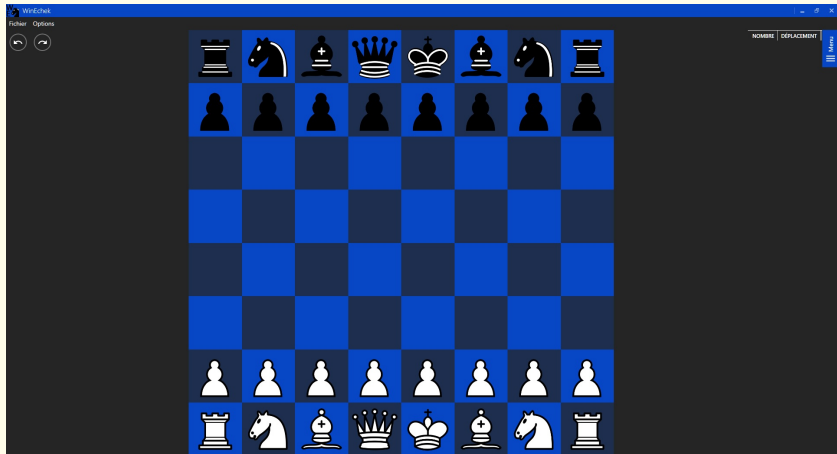
Affichage du plateau et des pièces



Sommaire

- 1 WinEchek
- 2 Backlog Produit
 - Rappel du Backlog
 - Avancées Backlog
- 3 Interface graphique
 - Historique des coups
 - Affichage du plateau et des pièces
- 4 Logique de jeu
 - Déplacer une pièce
 - Prendre une pièce
- 5 Pour la suite...

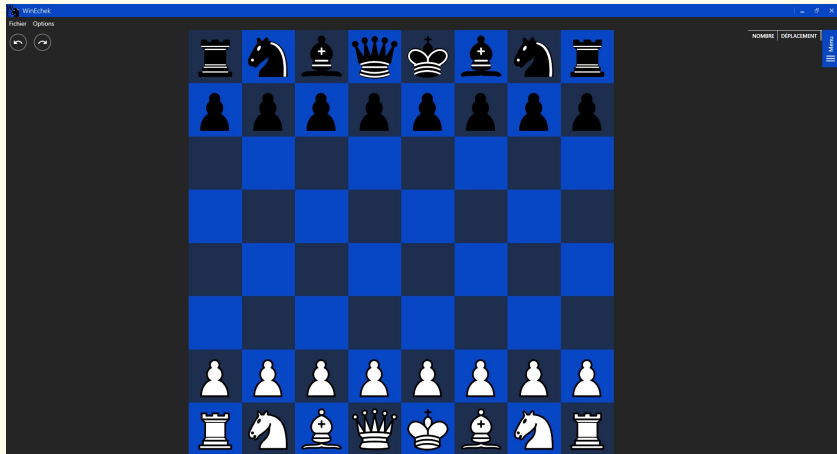
Déplacer une pièce



Sommaire

- 1 WinEchek
- 2 Backlog Produit
 - Rappel du Backlog
 - Avancées Backlog
- 3 Interface graphique
 - Historique des coups
 - Affichage du plateau et des pièces
- 4 Logique de jeu
 - Déplacer une pièce
 - Prendre une pièce
- 5 Pour la suite...

Prendre une pièce



Pour la suite...

Définissons ensemble le prochain sprint !

Sommaire

- 1 WinEchek
- 2 Backlog Produit
 - Rappel du Backlog
 - Avancées Backlog
- 3 Interface graphique
 - Historique des coups
 - Affichage du plateau et des pièces
- 4 Logique de jeu
 - Déplacer une pièce
 - Prendre une pièce
- 5 Pour la suite...