

WinEchek

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

IUT Informatique Dijon / Auxerre

Lundi 14 Novembre 2016

Sommaire

1 Fonctionnalités

- Menu
 - Jouer en local
- Interface graphique
 - Application responsive
 - Affichage du plateau et des pièces
- Avancées backlog produit
 - Déplacer une pièce
 - Prendre une pièce
 - Sauvegarder / Charger
 - Quitter une partie

2 Prochaines fonctionnalités

- Moteur

Un menu principal

- Jouer en local : Pour jouer une partie locale contre un autre joueur
- Jouer en réseau : Pour jouer une partie en réseau
- Jouer contre l'ordinateur : Pour jouer une partie contre un ordinateur
- Paramètres : Permet d'accéder aux paramètres de WinEchek
- Contribuer : Pour participer au développement de WinEchek



Jouer en local

Un sous menu

- Créer une nouvelle partie
- Reprendre une partie



Sommaire

1 Fonctionnalités

- Menu
 - Jouer en local
- Interface graphique
 - Application responsive
 - Affichage du plateau et des pièces
- Avancées backlog produit
 - Déplacer une pièce
 - Prendre une pièce
 - Sauvegarder / Charger
 - Quitter une partie

2 Prochaines fonctionnalités

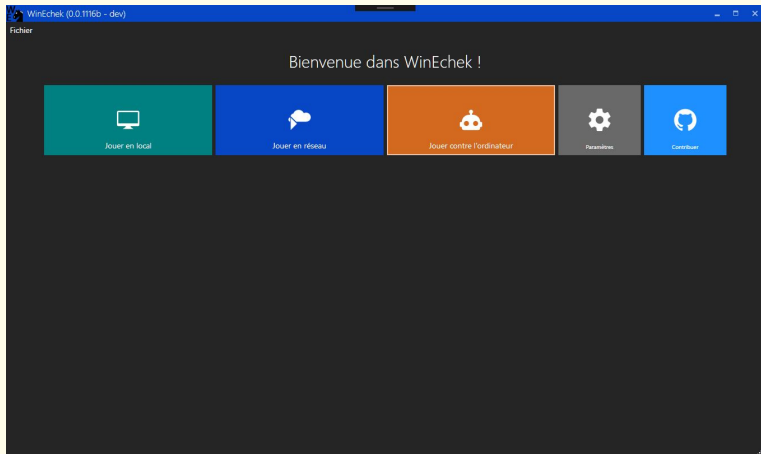
- Moteur

Interface graphique

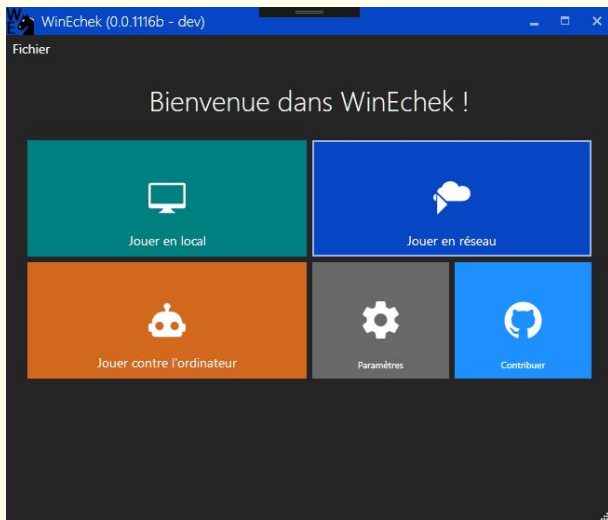
GUI

- Application responsive
- Affichage d'un plateau de jeu
- Affichage de pièce sur le plateau de jeu
- Différentes options de partie

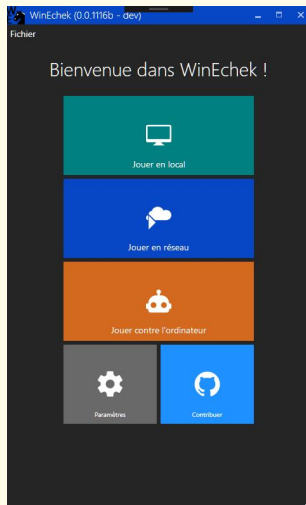
Une application entièrement responsive



Une application entièrement responsive



Une application entièrement responsive



Affichage du plateau et des pièces



Sommaire

1 Fonctionnalités

■ Menu

- Jouer en local

■ Interface graphique

- Application responsive
- Affichage du plateau et des pièces

■ Avancées backlog produit

- Déplacer une pièce
- Prendre une pièce
- Sauvegarder / Charger
- Quitter une partie

2 Prochaines fonctionnalités

- Moteur

Déplacer une pièce



Déplacer une pièce



Déplacer une pièce



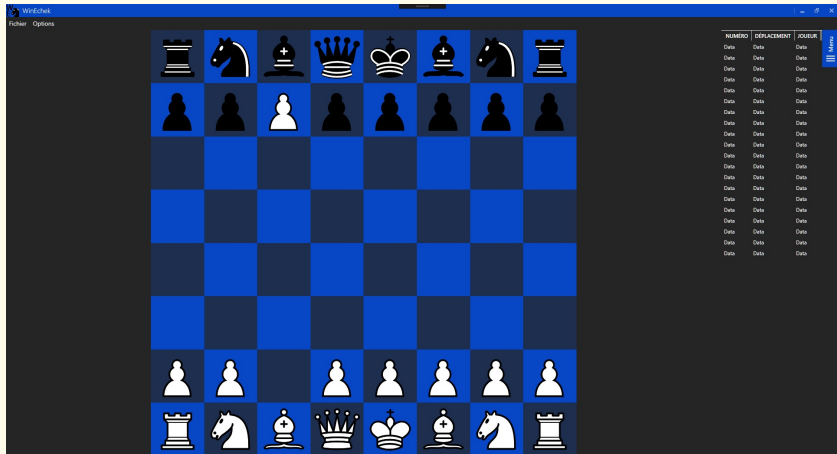
Prendre une pièce



Prendre une pièce



Prendre une pièce



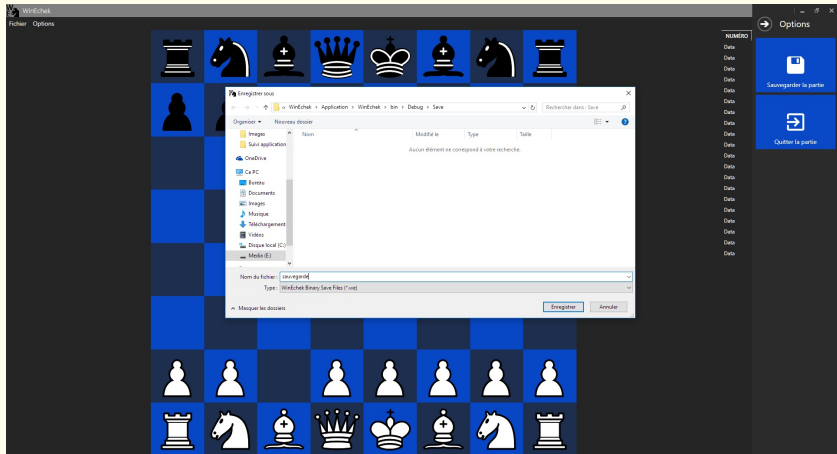
Sauvegarder / Charger

Options

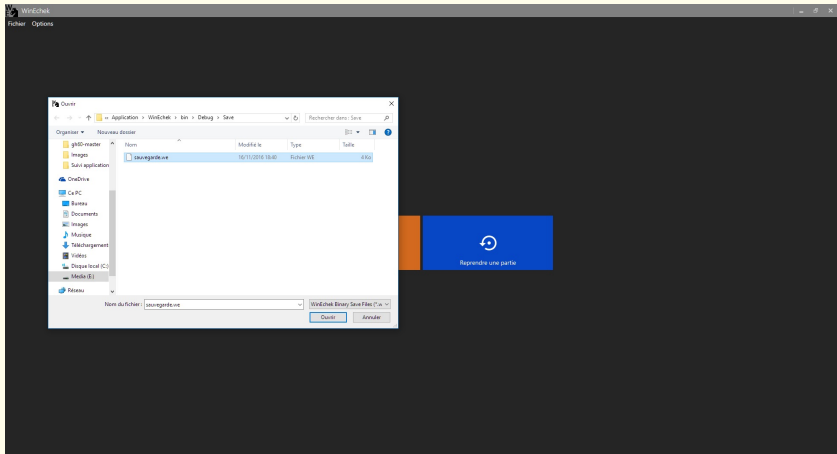
- Sauvegarder : Pour sauvegarder une partie et la reprendre plus tard
- Charger : Pour charger une partie précédemment sauvegarder.



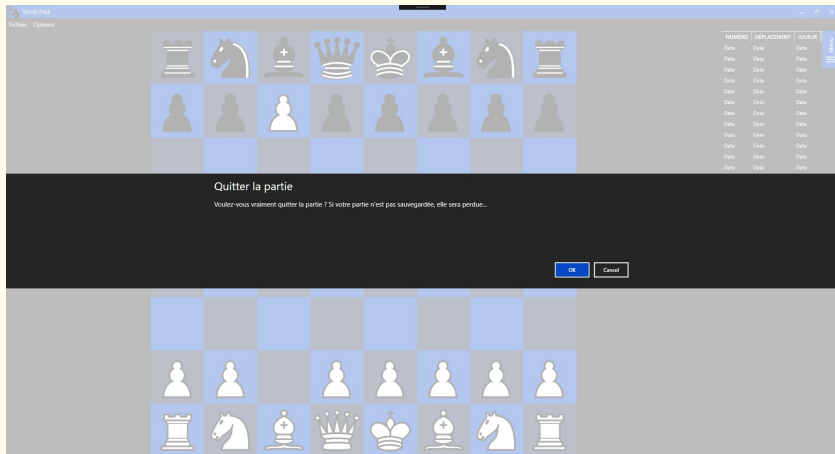
Sauvegarder / Charger



Sauvegarder / Charger



Quitter une partie



Sommaire

1 Fonctionnalités

- Menu
 - Jouer en local
- Interface graphique
 - Application responsive
 - Affichage du plateau et des pièces
- Avancées backlog produit
 - Déplacer une pièce
 - Prendre une pièce
 - Sauvegarder / Charger
 - Quitter une partie

2 Prochaines fonctionnalités

- Moteur

Moteur

1 Fonctionnalités

- Menu
 - Jouer en local
- Interface graphique
 - Application responsive
 - Affichage du plateau et des pièces
- Avancées backlog produit
 - Déplacer une pièce
 - Prendre une pièce
 - Sauvegarder / Charger
 - Quitter une partie

2 Prochaines fonctionnalités

- Moteur