

WinEchek

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

IUT Informatique Dijon / Auxerre

Lundi 14 Novembre 2016

Rappel des enjeux

Développement d'une applicaiton de jeu d'échec afin de permettre une montée en connaissance, notamment avec le langage C#.

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

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



Sommaire

- 1 WinEchek
- 2 Menu
 - Jouer en local
- 3 Interface graphique
 - Application responsive
 - Couleur de l'application
 - Menu des options de partie
 - Historique des coups
 - Accès au git
 - Affichage du plateau et des pièces
- 4 Logique de jeu
 - Déplacer une pièce
 - Prendre une pièce
 - Annuler / Rejouer un coup
 - Sauvegarder / Charger
 - Quitter une partie
- 5 Pour la suite...

Jouer en local

Un sous menu

- Créer une nouvelle partie
- Reprendre une partie



Interface graphique

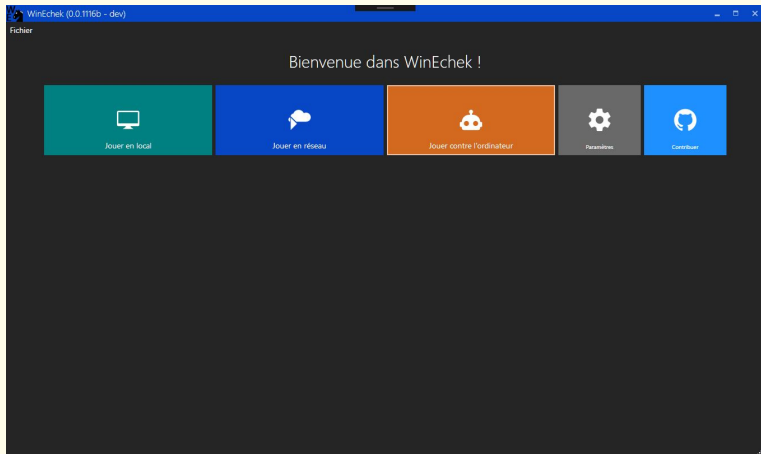
GUI

- 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

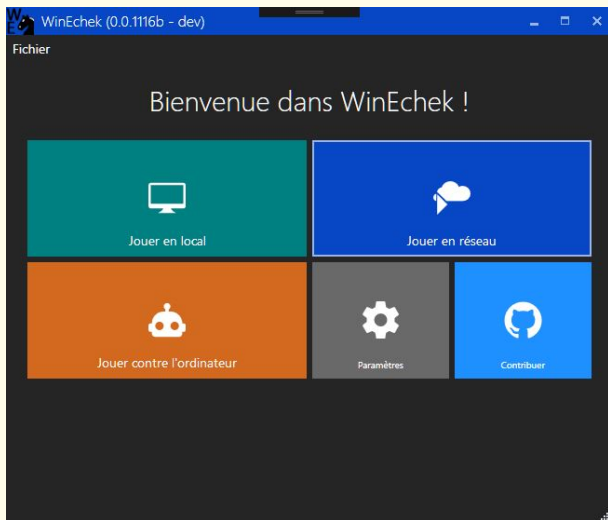
Sommaire

- 1 WinEchek
- 2 Menu
 - Jouer en local
- 3 Interface graphique
 - Application responsive
 - Couleur de l'application
 - Menu des options de partie
 - Historique des coups
 - Accès au git
 - Affichage du plateau et des pièces
- 4 Logique de jeu
 - Déplacer une pièce
 - Prendre une pièce
 - Annuler / Rejouer un coup
 - Sauvegarder / Charger
 - Quitter une partie
- 5 Pour la suite...

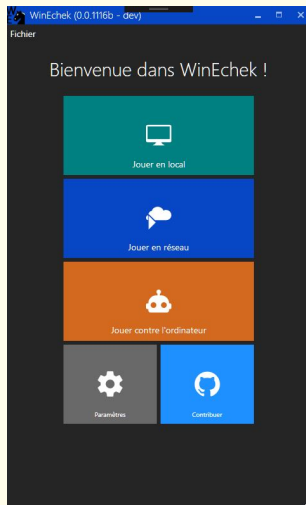
Une application entièrement responsive



Une application entièrement responsive



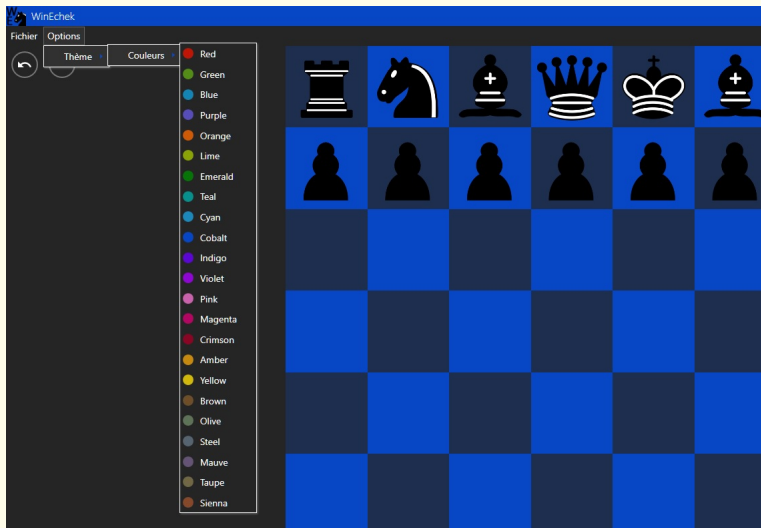
Une application entièrement responsive



Sommaire

- 1 WinEchek
- 2 Menu
 - Jouer en local
- 3 Interface graphique
 - Application responsive
 - **Couleur de l'application**
 - Menu des options de partie
 - Historique des coups
 - Accès au git
 - Affichage du plateau et des pièces
- 4 Logique de jeu
 - Déplacer une pièce
 - Prendre une pièce
 - Annuler / Rejouer un coup
 - Sauvegarder / Charger
 - Quitter une partie
- 5 Pour la suite...

Couleur de l'application



Sommaire

- 1 WinEchek
- 2 Menu
 - Jouer en local
- 3 Interface graphique
 - Application responsive
 - Couleur de l'application
 - **Menu des options de partie**
 - Historique des coups
 - Accès au git
 - Affichage du plateau et des pièces
- 4 Logique de jeu
 - Déplacer une pièce
 - Prendre une pièce
 - Annuler / Rejouer un coup
 - Sauvegarder / Charger
 - Quitter une partie
- 5 Pour la suite...

Menu des options de partie



Sommaire

- 1 WinEchek
- 2 Menu
 - Jouer en local
- 3 Interface graphique
 - Application responsive
 - Couleur de l'application
 - Menu des options de partie
 - Historique des coups
 - Accès au git
 - Affichage du plateau et des pièces
- 4 Logique de jeu
 - Déplacer une pièce
 - Prendre une pièce
 - Annuler / Rejouer un coup
 - Sauvegarder / Charger
 - Quitter une partie
- 5 Pour la suite...

Historique des coups

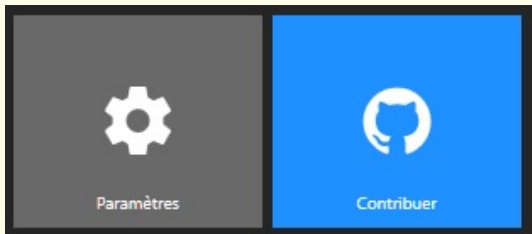
NOMBRE	DÉPLACEMENT
1	Pawn 0,6 vers 0,5
2	Pawn 1,6 vers 1,5
3	Pawn 1,5 vers 1,4
4	Pawn 2,6 vers 2,5
5	Pawn 3,6 vers 3,5
6	Pawn 3,5 vers 3,4
7	Pawn 4,6 vers 4,5
8	Pawn 5,6 vers 5,5
9	Pawn 5,5 vers 5,4
10	Pawn 6,6 vers 6,5
11	Pawn 7,6 vers 7,5
12	Pawn 7,5 vers 7,4
13	Knight 1,7 vers 3,
14	Bishop 2,7 vers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

Menu

Sommaire

- 1 WinEchek
- 2 Menu
 - Jouer en local
- 3 Interface graphique
 - Application responsive
 - Couleur de l'application
 - Menu des options de partie
 - Historique des coups
 - **Accès au git**
 - Affichage du plateau et des pièces
- 4 Logique de jeu
 - Déplacer une pièce
 - Prendre une pièce
 - Annuler / Rejouer un coup
 - Sauvegarder / Charger
 - Quitter une partie
- 5 Pour la suite...

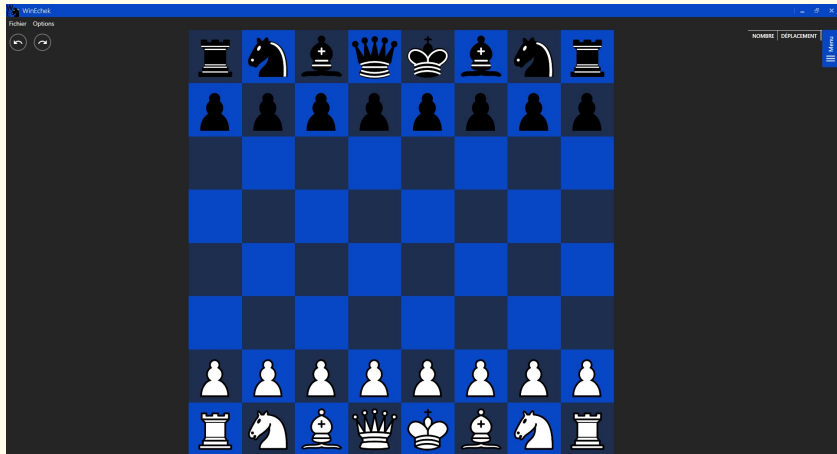
Accès au git



Sommaire

- 1 WinEchek
- 2 Menu
 - Jouer en local
- 3 Interface graphique
 - Application responsive
 - Couleur de l'application
 - Menu des options de partie
 - Historique des coups
 - Accès au git
 - Affichage du plateau et des pièces
- 4 Logique de jeu
 - Déplacer une pièce
 - Prendre une pièce
 - Annuler / Rejouer un coup
 - Sauvegarder / Charger
 - Quitter une partie
- 5 Pour la suite...

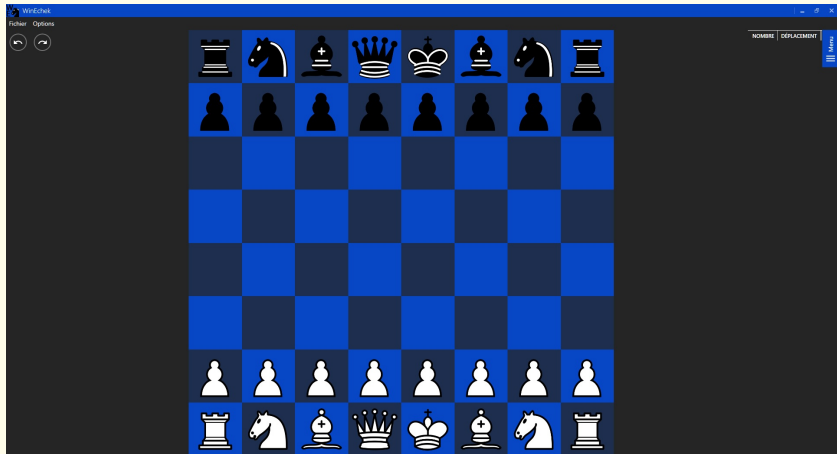
Affichage du plateau et des pièces



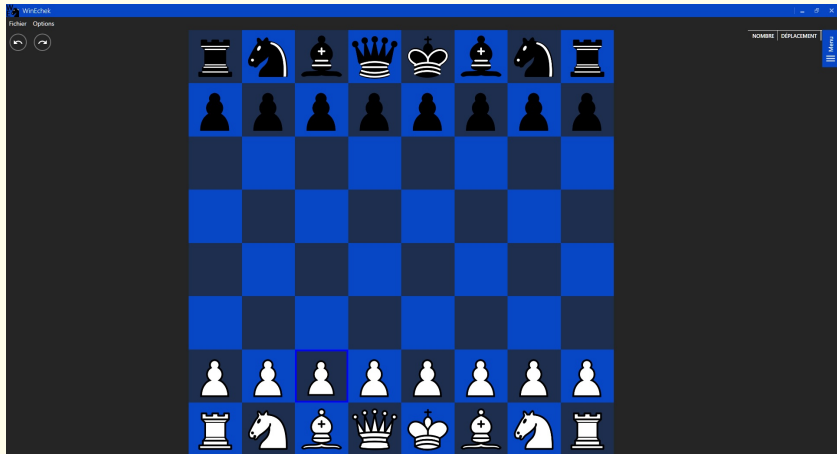
Sommaire

- 1 WinEchek
- 2 Menu
 - Jouer en local
- 3 Interface graphique
 - Application responsive
 - Couleur de l'application
 - Menu des options de partie
 - Historique des coups
 - Accès au git
 - Affichage du plateau et des pièces
- 4 Logique de jeu
 - Déplacer une pièce
 - Prendre une pièce
 - Annuler / Rejouer un coup
 - Sauvegarder / Charger
 - Quitter une partie
- 5 Pour la suite...

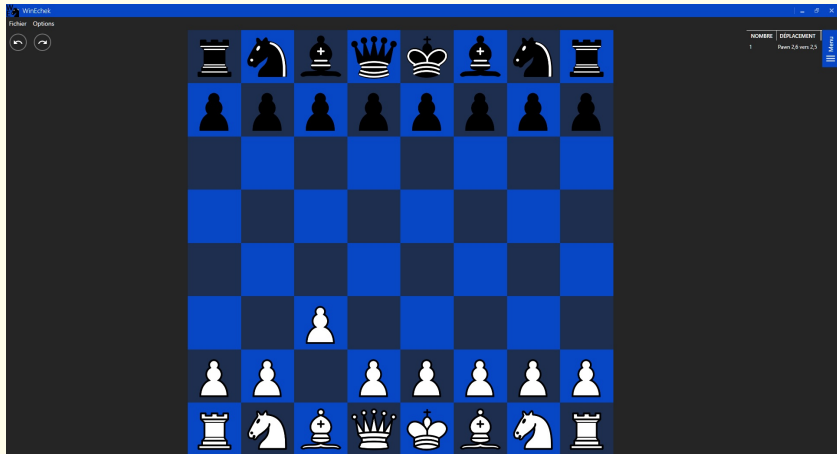
Déplacer une pièce



Déplacer une pièce



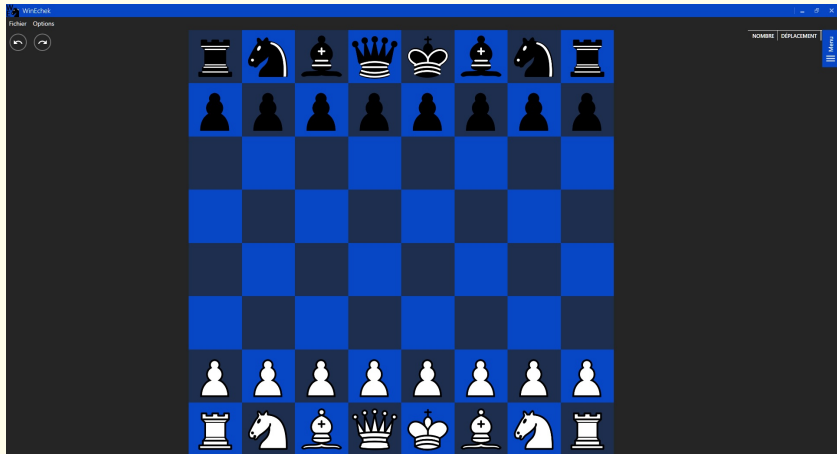
Déplacer une pièce



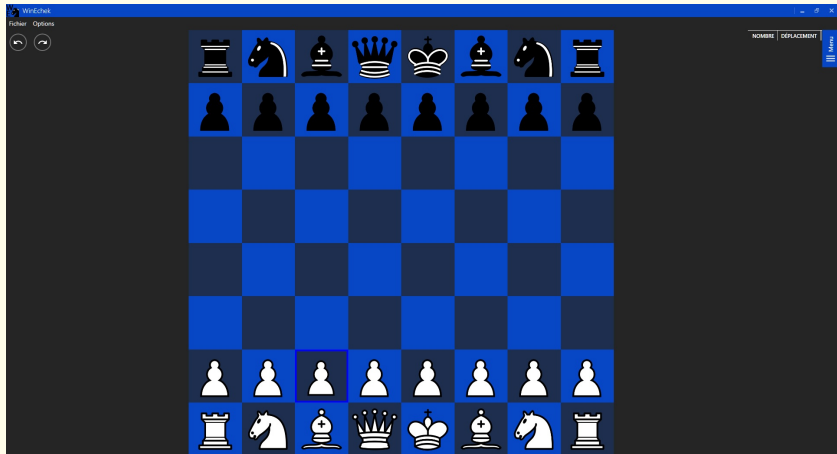
Sommaire

- 1 WinEchek
- 2 Menu
 - Jouer en local
- 3 Interface graphique
 - Application responsive
 - Couleur de l'application
 - Menu des options de partie
 - Historique des coups
 - Accès au git
 - Affichage du plateau et des pièces
- 4 Logique de jeu
 - Déplacer une pièce
 - **Prendre une pièce**
 - Annuler / Rejouer un coup
 - Sauvegarder / Charger
 - Quitter une partie
- 5 Pour la suite...

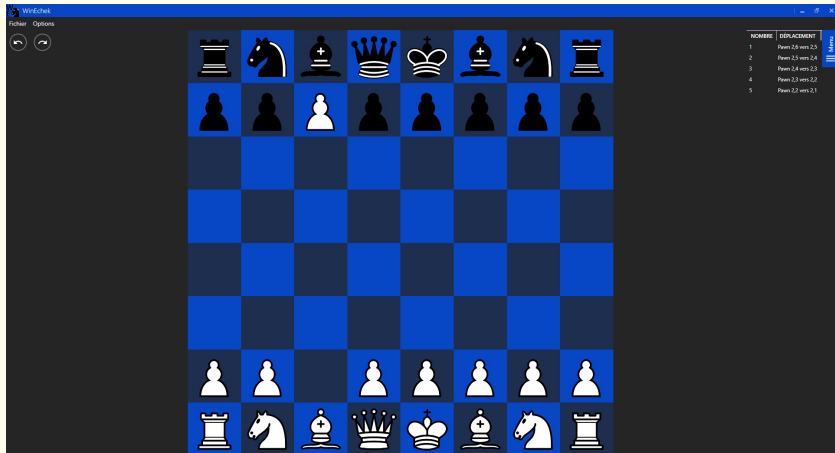
Prendre une pièce



Prendre une pièce



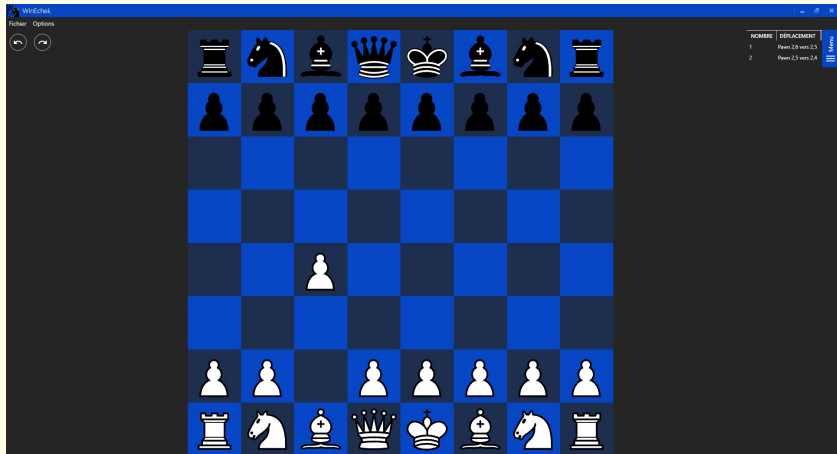
Prendre une pièce



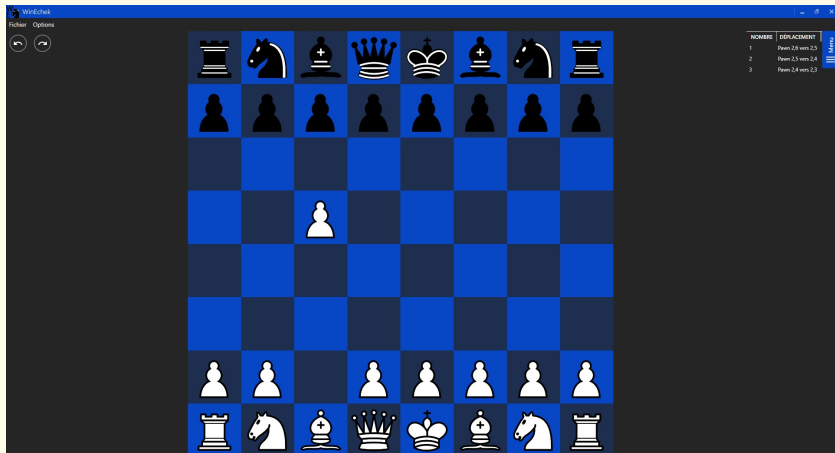
Sommaire

- 1 WinEchek
- 2 Menu
 - Jouer en local
- 3 Interface graphique
 - Application responsive
 - Couleur de l'application
 - Menu des options de partie
 - Historique des coups
 - Accès au git
 - Affichage du plateau et des pièces
- 4 Logique de jeu
 - Déplacer une pièce
 - Prendre une pièce
 - Annuler / Rejouer un coup
 - Sauvegarder / Charger
 - Quitter une partie
- 5 Pour la suite...

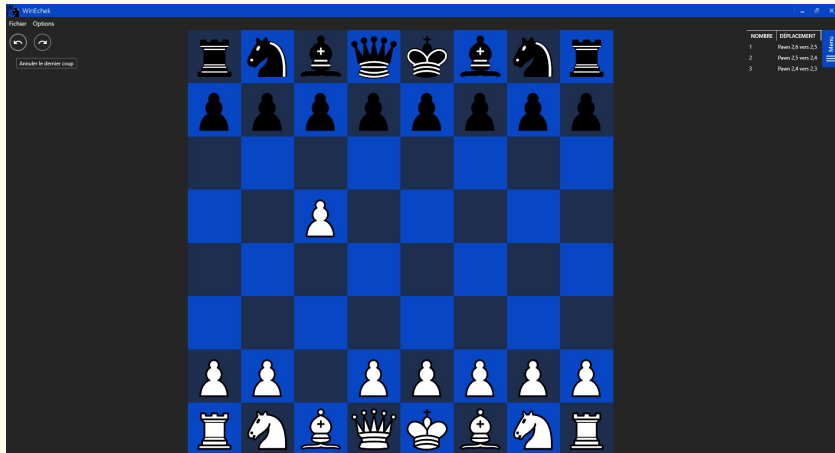
Annuler / Rejouer un coup



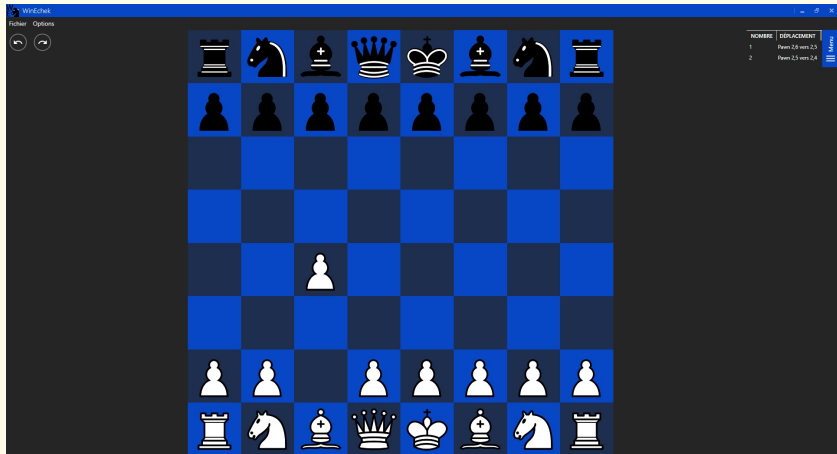
Annuler / Rejouer un coup



Annuler / Rejouer un coup



Annuler / Rejouer un coup



Sommaire

- 1 WinEchek
- 2 Menu
 - Jouer en local
- 3 Interface graphique
 - Application responsive
 - Couleur de l'application
 - Menu des options de partie
 - Historique des coups
 - Accès au git
 - Affichage du plateau et des pièces
- 4 Logique de jeu
 - Déplacer une pièce
 - Prendre une pièce
 - Annuler / Rejouer un coup
 - Sauvegarder / Charger
 - Quitter une partie
- 5 Pour la suite...

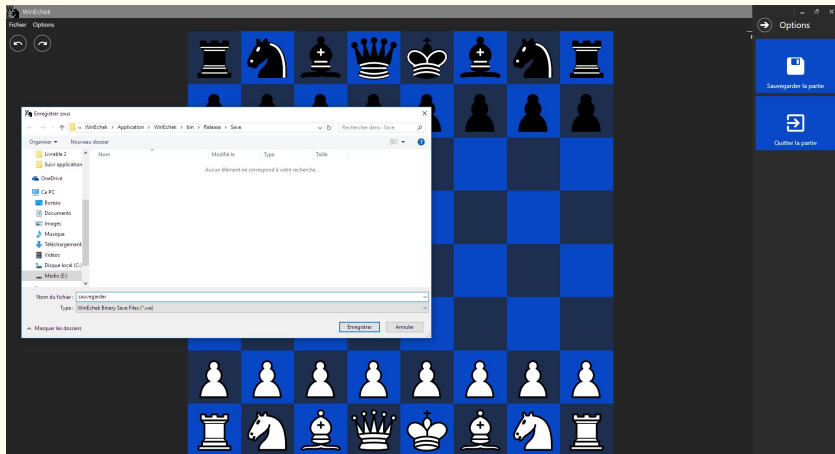
Sauvegarder / Charger

Options

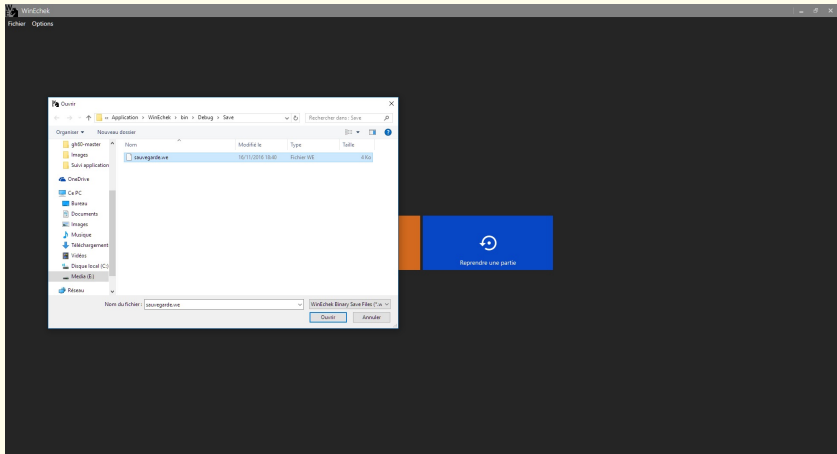
- Sauvegarder : Pour sauvegarder une partie et la reprendre plus tard
- Charger : Pour charger une partie précédemment sauvegarder.



Sauvegarder / Charger



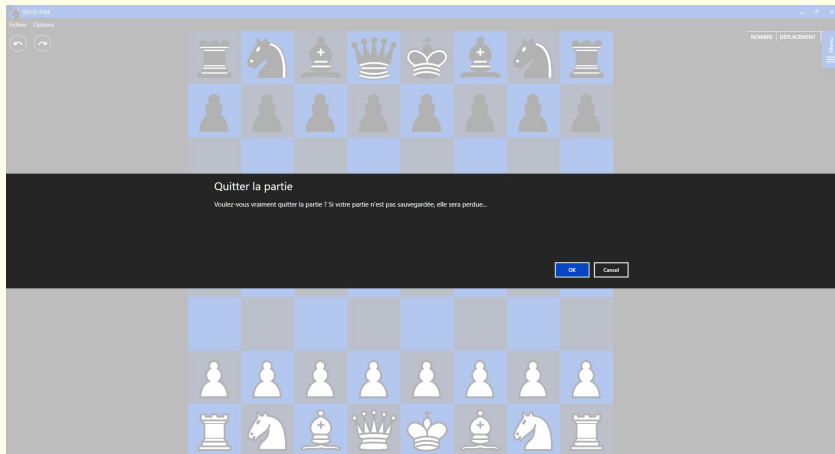
Sauvegarder / Charger



Sommaire

- 1 WinEchek
- 2 Menu
 - Jouer en local
- 3 Interface graphique
 - Application responsive
 - Couleur de l'application
 - Menu des options de partie
 - Historique des coups
 - Accès au git
 - Affichage du plateau et des pièces
- 4 Logique de jeu
 - Déplacer une pièce
 - Prendre une pièce
 - Annuler / Rejouer un coup
 - Sauvegarder / Charger
 - Quitter une partie
- 5 Pour la suite...

Quitter une partie



Pour la suite...

Définissons ensemble le prochain sprint !

Sommaire

- 1 WinEchek
- 2 Menu
 - Jouer en local
- 3 Interface graphique
 - Application responsive
 - Couleur de l'application
 - Menu des options de partie
 - Historique des coups
 - Accès au git
 - Affichage du plateau et des pièces
- 4 Logique de jeu
 - Déplacer une pièce
 - Prendre une pièce
 - Annuler / Rejouer un coup
 - Sauvegarder / Charger
 - Quitter une partie
- 5 Pour la suite...