

WinEchek

Un jeu qu'il est bien pour jouer aux echek

1 Contexte

2 Le BackLog produit

1. IHM

- (a) Afficher une partie
 - i. Afficher le plateau
 - ii. Afficher les pièces
 - iii. Afficher les timers
 - iv. Afficher les scores
 - v. Afficher l'historique des coups
 - vi. Afficher avec les données du serveur
- (b) Contrôler une partie
 - i. Effectuer un déplacement
 - A. Afficher les déplacements possibles
 - B. Afficher si le déplacement est valide ou non
 - ii. Envoyer les actions vers le serveur
- (c) Contrôler le comportement du logiciel

2. Moteur

- (a) Gérer une partie
 - i. Gérer les déplacements
 - ii. Gérer la structure de données
 - A. Partager les données
 - B. Mapper, démapper vers une structure différente

3. Réseau

- (a) Gérer la communication entre deux application (un client/un serveur)

4. IA

- (a) Simuler un joueur (mode solo)
 - i. Connaître les données de la partie
- (b) Générer des IA
 - i. simuler des parties

2.1