

SERVEUR

Contrôleurs

Contrôleur Général

+trierEvenements()

Envoie
événements

Envoie les événements

Contrôleur Réseau

-nbProfile : int

+connexion accueil
+connexion jeu
+déconnexion

Contrôleur Chat

+reçoit Message
+commandeMessage
+charParser(message :
String)
+includePiece(message
:String)
+includeSquare(message
e:String)

Contrôleur Jeu

+coupPlateau
+demandeListeCoups
+demandeTourCourrant
+coupChat
+chargementPartie
+MiseAJour
+promotion
+quelPiece
+quelCase

Demande des
Informations sur l'état du jeu

Envoie des Informations
sur l'état du jeu

Envoie les coups

Envoie les messages
à afficher

Envoie les coups
à afficher

Modèle

Jeu

-time : bool

+vérifCoup(coup : String):bool
+jouerCoup(coup : String)
+listeCoups(pos : obj):String[]
+tourCourrant():char
+jouerCoupPlateau(coup: obj):obj
+etat():string
+fin():bool
+echec():bool
+stringFin(player: Player):String
+verifChargement(load:
String):String
+pieceCase(square : obj)
+casePiece(piece: obj)
+generateFen()

Utilise

API
Chess.js

Vue

Player

-id: int
-couleur: char
-pseudo: String

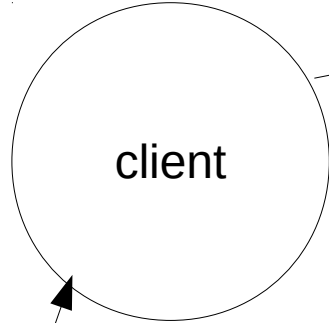
+status():String

Vue Jeu

+afficheCoup(echiquier: String)
+afficheChatMessageGénéral(message: String)
+afficheChatMessage(message: String)

Envoie les
mises à jour

Crée des profils



CLIENT

Serveur

Envoie
événements

Envoie les
mises à jour

Interagit avec la
page

Observe les
mises à jour

Utilisateur

Réseau

Chat

Jeu

Événements
client → serveur

+connexion
+déconnexion

+envoiMessage
+envoiCommande
+envoiCoupMessage

+demandeListeDesCoups
+demandeTourCourrant
+coupPlateau
+activer/desactiverDbConfirmation

Affichage des
informations
serveur

+afficheMessage()
+lectureMessage

+MiseàJour()

Événements
client → client

+commandeVocale

+sourisSurCase
+sourisSortCase
+debutPrisePiece
+lachePiece
+cliqueStyleEchiquier
+cliqueBoutonZoom
+cliqueBoutonParametre

Affichage des
informations
client

+colorationCase()
+changerStyleEchiquier
+active/desactiveZoom
+afficheParametres