

Atelier Logiciel 3ème (Industriel/Réseaux) - Java

Rapport (1) - Jeu de dames

Description du projet :

Voir fichier README.md

Mode d'emploi :

Après avoir lancé le jeu, le plateau (10x10) se crée avec les pions blancs en dessous et les pions noirs au dessus.

Le joueur blanc commence à jouer. Pour ce faire il doit :

1. entrer la ligne du pion qu'il veut déplacer
2. entrer la colonne du pion qu'il veut déplacer

Les cases où le pion peut se déplacer s'affiche. Le joueur blanc doit ensuite :

1. entrer la ligne où il veut déplacer son pion
2. entrer la colonne où il veut déplacer son pion

Si la nouvelle position du pion permet de manger un autre pion, le joueur blanc doit rejouer.

Le joueur n'est pas obligé de manger un jeton, s'il a la possibilité de manger un pion, il peut en déplacer un autre à la place.

C'est ensuite au joueur noir de jouer, il suivra la même procédure.

Un pion blanc est obligé de se déplacer vers le haut du plateau, sauf lorsqu'il mange un pion noir et qu'il peut ensuite manger un autre pion en allant vers l'arrière.

Un pion noir est obligé de se déplacer vers le bas du plateau si il n'a pas encore mangé de pion.

Lorsqu'un pion blanc ou noir se déplace sur la ligne la plus défensive adverse, ce pion devient une dame.

Les dames ne sont pas encore gérées pour le moment.

Répartitions des tâches pour le travail :

Parmentier Bruno :

- Classe Piece
- Classe Game
- Tests classes Piece et Position
- Main

Wyckmans Jonathan :

- JavaDoc
- Méthode movePiece
- Méthode getValidPositions
- Tests classe Game

À deux :

- Classe PieceType
- Classe Color
- Classe Position
- toString du plateau de jeu

