

ALG3IR : Java

Jeu de dames – rapport

28 janvier 2016

Description du projet

Mode d'emploi

Pour les règles du jeu détaillées, voir le fichier README .md à la racine du projet.

Après avoir lancé le jeu, le plateau (10×10) 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. Cliquer sur le pion à déplacer
2. Cliquer sur la case de destination (les cases valides s'affichent en vert)

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

Celle-ci peut se déplacer sur toutes les diagonales, et peut avancer du nombre de cases désiré.

Il est également possible de sauvegarder ou restaurer une partie depuis le menu *File*.

Bibliothèques utilisées

La partie métier du jeu utilise la bibliothèque standard Java ainsi que Derby pour la base de données.

La partie graphique est réalisée avec JavaFX. L'interface est créée dynamiquement et ne fait pas usage de FXML, jugé non nécessaire pour l'interface basique dont nous avons besoin.

Répartition générale des tâches pour le travail

- Jonathan Wyckmans :
 - Logique principale du jeu
 - Tests unitaires
 - Javadoc
 - Base de données
- Bruno Parmentier :
 - Création des classes principale et de la structure du projet
 - Implémentation architecture MVC
 - Mise en place de l'interface graphique
 - JavaBeans
- À deux :
 - Correction de bugs dans les classes métier

Références

- *Apache Derby Tutorial*, The Apache Software Foundation,
<https://db.apache.org/derby/papers/DerbyTut/index.html>, consulté le 2 décembre 2016
- *Représentation d'un JavaBean graphique avec Swing ou JavaFX*, notes de pit,
<http://namok.be/blog/?post/2015/11/09/javabean-graphique-swing-javafx>, consulté le 27 janvier 2016