

Application d'apprentissage et de jeu des échecs

Projet long (TOB) - Groupe KL-2

Rapport n°1 - Chaimae Ouardani

Ci-dessous les fonctionnalités que j'ai apportés au projet long:

1) J'ai développé toute l'interface graphique du jeu d'une partie d'échec, j'ai codé entièrement les classes suivantes :

- Classe Roi.java
- Casse PiecePanel.java
- Classe MouseDeplacement.java
- Classe EchecSwing.java (à part les méthodes d'actions et l'affichage des dialogues/messages)
- Classe Joueur.java

2) J'ai modifié/corrigé :

- La méthode déplacementvalide de la classe Pion.java
- Classe Echiquier.java

3) J'ai contribué à la construction de l'architecture du programme en proposant les classes à développer lors de la création du diagramme de classe.

4) J'ai cherché les images des pièces à utiliser et l'ai chargé dans le projet.