

Application de découverte et d'approfondissement du Jeu d'échecs

Projet long (TOB) - Groupe KL-2

Rapport n°1 - Alexandre Personnic

Ce rapport décrit succinctement ce que j'ai apporté au projet lors de cette première itération. Plus de détails sont disponibles dans le rapport général. Outre mon apport dans le codage de l'application décrit ci-après, j'ai également assumé la direction de nos réunions hebdomadaires sur l'avancement du projet.

Les fonctionnalités que j'ai codées entièrement sont :

- Classe Pion.java
- Casse Echiquier.java
- Classe Dame.java
- Les méthodes pour afficher des dialogues/messages et les classes actions de la classe EchechSwing
- La méthode principale de EchechSwing
- Les méthodes déplacement, simulerDeplacement et seMetEnEchec de Piece.java
- Les méthodes EstMat et PartieNulle de Arbitre
- La création du .jar
- La transformation du pion une fois arrivé au bout du plateau

Les fonctionnalités auxquelles j'ai contribué sont :

- La méthode clique de Arbitre.java : ajout des divers messages et dialogues, mécanisme de tour des joueurs, détection des échec/mat/partie nulle et prise en compte de la fin de la partie
- L'interface graphique de l'application : ajout d'un menu et des boutons recommencer et quitter dedans
- L'ajout de divers commentaires javadoc sur les méthodes dans Arbitre, Echiquier et Piece
- La méthode EstEchec de Roi
- Les méthodes JoueurEchec et TrouverRoi de Arbitre

- Le chargement des images pour avoir un .jar fonctionnel