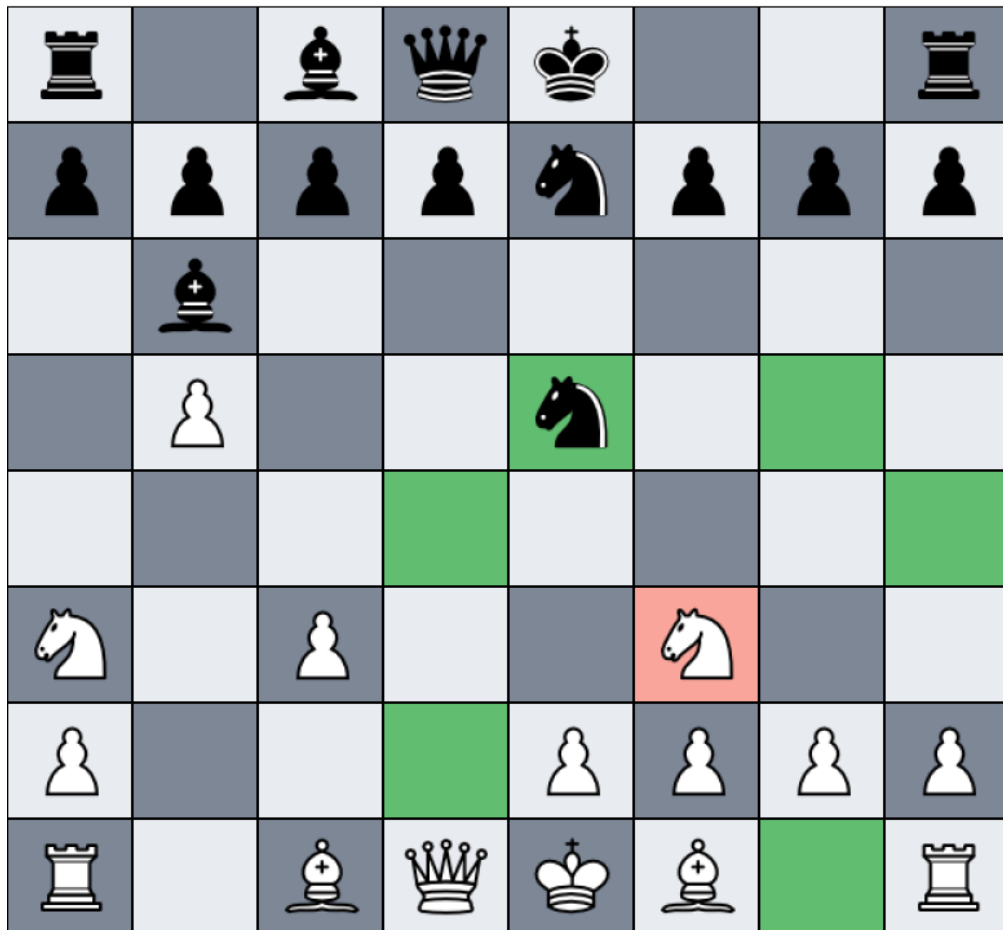


Application de découverte et d'approfondissement du Jeu d'échecs



Projet long (TOB) - Groupe KL-2

Rapport n°2

Alexandre Personnic

Briag Rehel

Chaimae Ouardani

Enzo Petit

Fabio Pereira

Maxence Péricat

Youssef Moussaid

Vue d'ensemble

L'objectif final de ce projet est de fournir une application d'échecs permettant l'apprentissage des échecs. Cela passe donc par beaucoup de fonctionnalités qui sont listées ci-après.

Fonctionnalités réalisées:

L'objectif de cette deuxième itération était de réaliser un premier adversaire ordinateur fonctionnel ainsi que d'étoffer l'interface graphique avec les différentes options et fonctionnalités prévues. Il est donc possible avec cette deuxième itération de jouer contre un autre joueur sur un même ordinateur ou contre un ordinateur basique. Plusieurs modes de jeu imposant des limites de temps sont également disponibles (60s, 180s, 600s et illimité). Cela est passé par le développement de plusieurs fonctionnalités :

- La prise en passant et le roque qui n'étaient pas tout à fait fonctionnels lors de l'itération précédente.
- L'ensemble du package Bot.
- Le nouveau menu principal permettant seulement de jouer pour l'instant.
- La possibilité de démarrer une partie depuis une position personnalisée.
- Les limites de temps.
- La possibilité de recommencer une partie sans avoir à redéfinir les joueurs et la position de démarrage.
- La gestion de l'historique et son affichage grâce au bouton afficher du menu historique.
- la possibilité d'abandonner ou demander une nulle
- la possibilité de demander des indices

Diagramme UML de l'application

Le diagramme de classe de notre application est disponible en annexe.

Choix de conception et réalisation

L'application a été séparée en plusieurs packages pour une meilleure organisation. Le package Jeu regroupe tous les éléments nécessaires pour

faire fonctionner le jeu d'échecs, le package Application contient les menus et à termes les données enregistrer tels que les profils et le package Bot contient les différents bots créés. Un package Test est prévu pour réaliser les différentes classes de test.

Problèmes rencontrés et solutions apportées

Difficultés sur l'optimisation du bot Basique, il est prévu de remanier la manière dont il simule les coups afin d'alléger la recherche de meilleur coup.

Malgré des tentatives de réunions hebdomadaires, l'utilisation d'un serveur discord pour communiquer et d'un trello pour répartir les tâches, certains membres du groupe ont été très peu ou pas du tout actifs lors de cette itération.