

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



Projet long (TOB) - Groupe KL-2

Manuel utilisateur

L'objectif du présent manuel est de guider l'utilisateur sur l'utilisation de notre application. Le programme peut être lancé comme toute application .jar avec la commande : `java -jar source1.jar`

Il nécessite une version de Java Runtime supportant les fichiers classes de version 59 ou plus récent.

Une fois l'application exécutée, une partie est directement lancée et ce sont donc les blancs qui commencent. Pour déplacer une pièce il faut cliquer sur la pièce souhaitée (sa case deviendra rose pastel) puis sur la position que l'on souhaite atteindre. Si le déplacement est possible, la pièce sera bougée et ce sera à l'autre joueur de jouer, si ce n'est pas le cas, une pop-up, préviendra l'utilisateur de l'impossibilité de ce déplacement et la raison mais la pièce reste sélectionnée et ce sera toujours au même joueur de jouer. Pour désélectionner une pièce afin d'en choisir une autre, il suffit de cliquer à nouveau sur la même pièce puis de cliquer sur la pièce que l'on souhaite.

Si l'utilisateur clique sur une pièce noire alors que c'est aux blancs de jouer (ou inversement), la pièce ne sera pas sélectionnée et un message s'affichera pour prévenir l'utilisateur.

Si un joueur se retrouve en échec, un message apparaîtra pour le prévenir lors de son tour, il sera alors obligé de jouer un coup le sortant de cet état.

Si un joueur se retrouve en échec et mat ou en pat (impossibilité de réaliser un coup valide), un message s'affichera pour signaler la fin de la partie, le vainqueur s'il y en a un et invitera les joueurs à démarrer une nouvelle partie ou à quitter l'application à l'aide de l'un des 2 boutons dédiés.

Si les joueurs souhaitent mettre fin prématurément à leur partie, ils peuvent simplement fermer la fenêtre ou cliquer sur le menu et sur quitter.

Le menu dispose également d'un bouton nouvelle partie pour quitter la partie actuelle et en commencer une nouvelle.

La prise en passant n'est malheureusement pas encore implémentée.