

La Butin de Dame

Ce qui a été traité

- Les 3 modes de jeu
- L'interface graphique pour chaque mode de jeu
- Le score

Dames :

- la rafle est possible et obligatoire
- les déplacements
- la prise obligatoire
- tests de parties nulles selon les règles internationales
- le mode bloquant: une fois une pièce touché, elle doit être joué
- la production de dames se fait et possède des déplacements différents
- les conditions de fin de partie

Safari:

- l'initialisation de partie
- les déplacements selon les barrières
- la vérification des animaux enfermés lors d'une pose de barrière
- les conditions de fin de partie

Butin :

- l'initialisation de partie
- les déplacements multiples
- les conditions de fin de partie
- le calcul de score selon la fin de partie

Les aspects les plus significatifs

L'ajout d'un nouveau mode de jeu se fait avec le moins de modifications possibles

- ajouter les fichiers ModeDeJeu, Piece, et une librairie Mouvement si besoin
- modifier l'interface graphique (esthétique) et le menu d'accueil (Accueil.cpp) pour le choix de mode de jeu
- choisir des photos pour les pièces à mettre dans les ressources

La bonne séparation de l'interface graphique et les modes de jeu

- les deux ne sont pas directement liés, ils communiquent et connaissent l'état courant avec des fonctions
- Les deux peuvent évoluer indépendamment sauf si l'interface serait limitée dans un cas et donc qu'elle aurait besoin d'une nouvelle fonction pour s'informer de l'état courant.

Les vérifications de déplacements partagés par tous les modes de jeu

- les modes de jeux partagent la même librairie pour tester leur trajectoire
- chacun a son implémentation de vérification_déplacement (à cause des règles différentes) mais vérification_case est partagé et totalement modulaire grâce aux pointeurs de fonctions. On peut donner nos conditions et la trajectoire à suivre facilement

Les quelques problèmes rencontrés

L'utilisation de UTF-32

- erreurs non résolues, problèmes avec l'interface graphique et l'UTF-32 pour son affichage.

La généricité

- projet trop avancé pour l'implémenter facilement

L'utilisation pointeur de fonctions membres

- pour mieux encapsuler, l'utilisation de fonctions membres était utiles
- pas assez de ressources claires pour nous diriger

L'état des extensions que vous n'auriez pas eu le temps d'implémenter

Le mode 3 joueurs pour safari

- doit être implémenté dans l'interface graphique
- le mode de jeu est déjà compatible

L'UTF-32 pour l'interface graphique pour utiliser des emoji/signes au lieu d'utiliser des images

- abandonné

Un logger dans l'interface graphique pour avoir un historique des actions et avoir des indications

- partiellement déjà dans le terminal
- support pour lire X dernières lignes données
- abandonné par manque de temps (donc retiré)

Une fonction pour faire l'esthétique du damier afin de faire le moins de modifications d'esthétique soi-même dans le fichier pour chaque mode de jeu. (taille, différentes couleurs, emoji pour affichage pièce)

- abandonné pour manque de temps et UTF-32 non réussi.

UML DANS LES FICHIERS.