



Jeu d'Echec

Maher LAAROUSSI – Gilang Allo FAHRIANO – Kahina RAHMANI



Programmation Impérative
Licence informatique, 1ere année, 2015/2016
Groupe : G8 – PA 6

TABLE DES MATIERES

I. Introduction 2

II. Le concept 2

1. Les pièces 2

III. Répartiton des tâches Erreur ! Signet non défini.

I. INTRODUCTION

Au cours de ce projet, nous avons réalisé un jeu d'échec codé en C, en se basant sur nos compétences acquises en cours de Programmation Impérative et en Interface Graphique.

Nous commencerons par présenter le concept qu'on a imaginé pour ce projet, ensuite on présentera les modules de notre jeu et on finira par poser les problèmes rencontrés et comment ils ont été résolus

II. LE CONCEPT

Tout d'abord, on a réfléchi à comment organiser notre code, en répertoriant les fonctions qu'on va utiliser et en les classant dans des fichiers séparés pour faciliter la compréhension de notre code et surtout pour que chacun puisse se retrouver étant donné le travail en trinôme.

1. LES PIECES

On a commencé par coder les fichiers pour les pièces et le premier problème concerne le caractère associé à la pièce PION, puisque pour les deux joueurs, le caractère associé est le même 'P'. On a fini par associer le pion suivant le joueur : 'p' pour les blancs et 'P' pour les noirs. On a également envoyé un mail à notre professeur pour être sûr de ce qui est juste.

Pour les pièces on va définir une structure **piece_t** qui stockera le type et la couleur.

Puis on va créer des fonctions de base pour les pièces du jeu :

- piece_creer
- piece_couleur
- piece_identifier
- piece_caractere
- piece_afficher

2. LES COUPS ET LES CAPTURES

On a ensuite codé les fonctions pour la liste des coups et des captures. Cette étape ne nous a pas posé problème dans la mesure où toutes les fonctions avaient été vues et revues en cours et en TDs. Ces fonctions ont été écrites dans les mêmes fichiers de la partie (étape suivante). Mais malheureusement, par manque de temps, ils n'ont pas été incorporé correctement et utilisé de façon optimale dans les fonctions du programme.

3. LA PARTIE

Viennent ensuite les fichiers concernant le cœur du programme, c'est-à-dire la partie. Cette étape du projet était plus longue et plus difficile que les autres.

Les fonctions de sauvegarde et de chargement étaient plus compliquées dans le sens où la notion de manipulation des fichiers était nouvelle pour la majorité de notre groupe.

III. LA REPARTITION DES TACHES

Chaque membre du trinôme a eu une part de travail dans ce projet :

- Kahina RAHMANI :
Les fichiers pièces ainsi que les fonctions associées aux captures.
- Gilang FAHRIANO :
Les fonctions associées aux coups et les fonctions de déplacements valides.
- Maher LAAROUSSI :
Toutes les autres fonctions associées au déroulement, à la sauvegarde, au chargement et à l'affichage de la partie (et notamment les fonctions replay et check_ligne), ainsi que le fichier entete.h.

IV. AUTRES DIFFICULTES RENCONTREES

Nous avons eu un problème majeur lorsque Maher LAAROUSSI a dû être hospitalisé durant 17 jours à cause d'un rhume qui a évolué vers une infection pulmonaire.

Chaque membre du groupe ayant une tâche qui lui est propre, le projet n'était pas à l'arrêt, mais l'hospitalisation du membre de notre groupe a quand même été très handicapante dans l'avancée du projet et a malheureusement freiné le rythme que nous avions au départ.

Maher est sorti de l'hôpital le 30/04/2016. Il était hélas trop tard pour espérer rendre notre travail en bonne et due forme dans les délais. Fort heureusement, nous avons fait part de notre souci aux professeurs d'Interfaces Graphiques et de Programmation Impérative et leur réponse favorable à l'envoi du projet après le délai initialement prévu nous a rassurés.

Toutefois, une hospitalisation est toujours prévue une semaine après, ce qui ne nous laisse pas beaucoup le temps pour finir le projet et malheureusement le rendre incomplet, sans débogage complet.