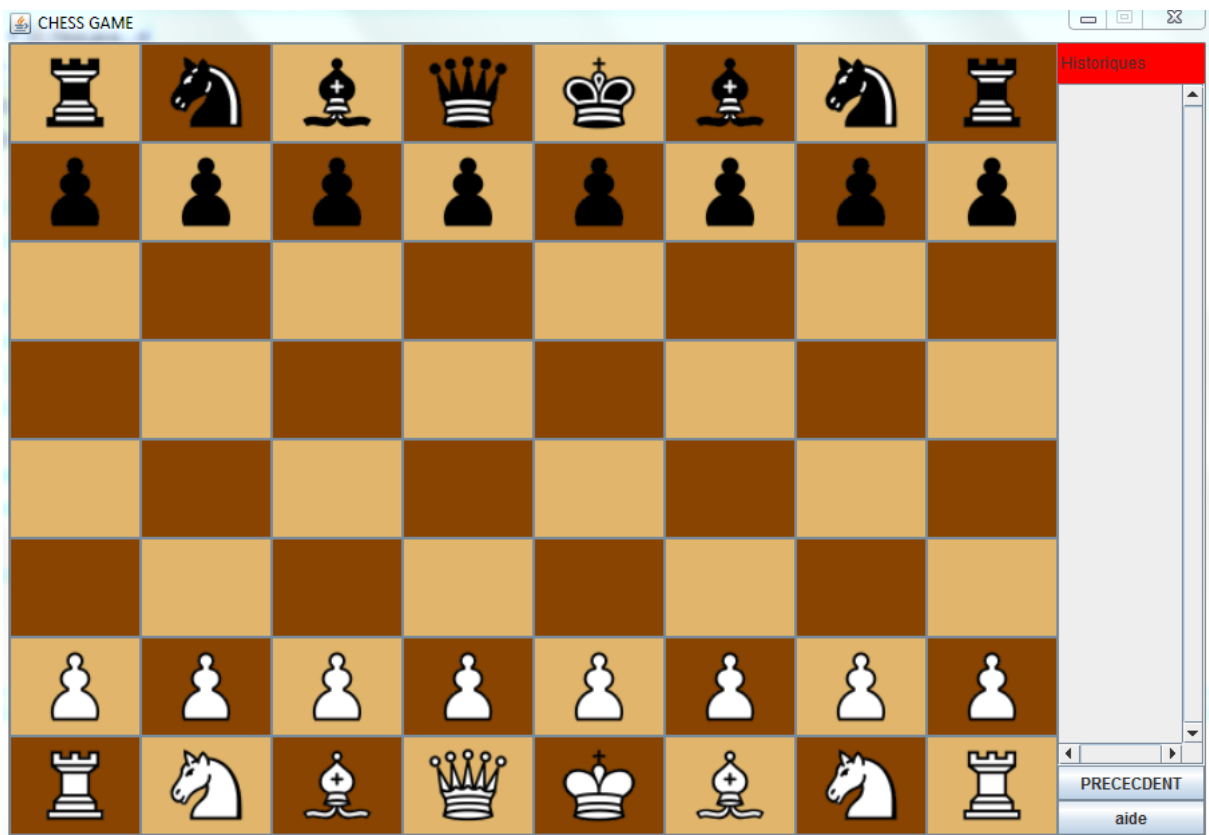


Manuel d'utilisation :

Réaliser par : Lotfi Raghib, hamza souadi , Mohammed dawdi ,

Oussama Nazih

Après le lancement d'application l'écran ci-dessus s'affichera :



Cet écran contient Quatre champs important :

- Echiquier
- Historique
- Précédent
- Aide
- Promotion
-

1. L'échiquier



L'échiquier se compose d'un nombre de 8 x 8 cases (64 cases en tout). Attention, l'échiquier a un sens ! Chaque joueur doit avoir en bas, à sa droite, une case blanche (a8 et h1). C'est le repère généralement utilisé pour vérifier, avant d'entamer la partie, que l'échiquier est bien orienté.

- Chaque joueur possède le même nombre de pièces :
- Pour déplacer une pièce vous cliquez une fois sur la pièce à déplacer et après vous cliquez sur la destination.
- Pour capturer une pièce vous cliquez sur elle après avoir cliqué sur la pièce qui va lui capturer mais n'oubliez pas que la pièce à déplacer doit respecter les règles de déplacement de chaque pièce

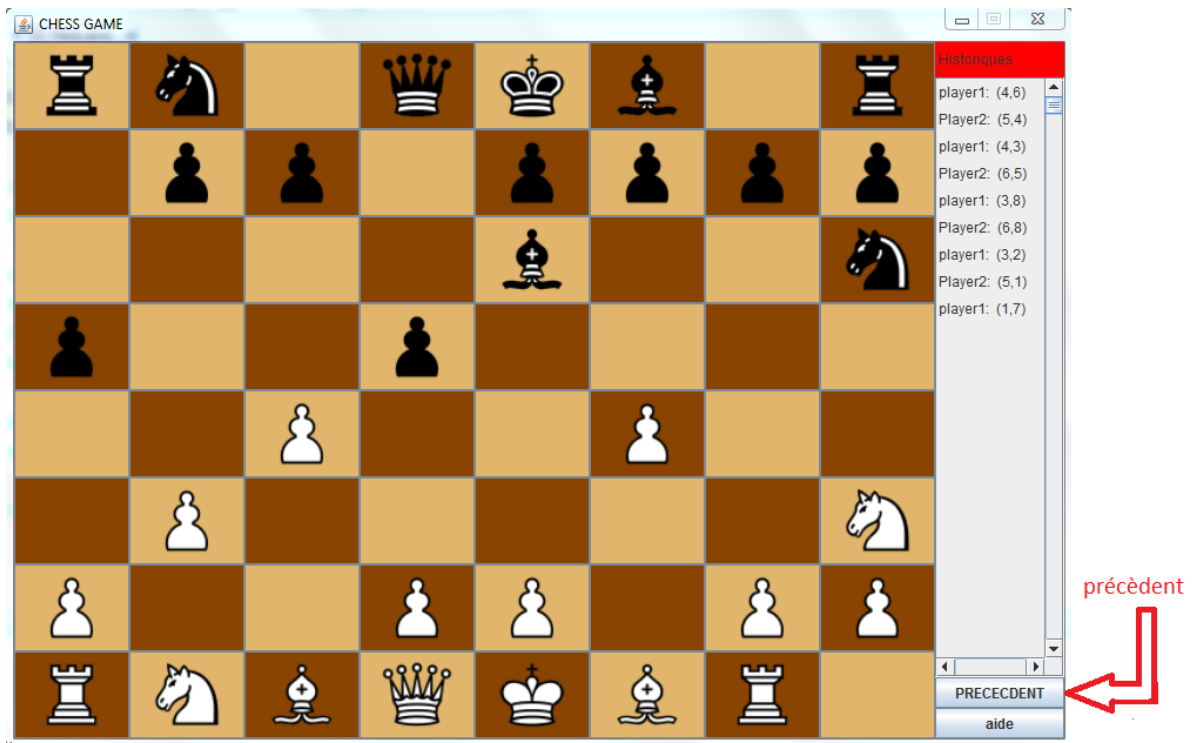
2. L'historique



Notre application contient un champ dans lequel l'historique s'affichera

Après chaque déplacement il contient le nom de joueur qui a fait le déplacement et les coordonnées de la case de destination

3. Le précédent



Le bouton précédent permet de faire un retour d'un seul pas :

- Si vous avez déplacé une pièce d'une case vide et après vous avez cliqué sur précédent la pièce retourne a sa place précédent
- Si vous avez capturez une pièce et après vous avez cliqué sur précédent, la pièce qui a était déplacer retourne a la place précédent et la pièce capturez s'affichera aussi

4. L'aide



- Après le clique sur aide un document s'affichera contient l'information nécessaire pour utiliser notre application et qui facilite l'adaptation avec le jeu

5. Promotion



Lorsqu'un Pion a traversé tout l'échiquier une fenêtre s'affichera automatiquement pour remplacer le pion par une pièce l'une des pièces suivantes : Dame, Tour, Fou ou Cavalier après la sélection de choix vous cliquer sur confirmer et après vous remarquer le transformation