

RAPPORT PROJET DIFFÉRENCIÉ

BOUTES PAUL & CASSAN DAMIEN & DRUELLE MATHIAS

TABLE DES MATIÈRES

1	Introduction	2
2	Implémentation	2
2.1	Structure de notre programme	2
2.2	Choix d'implémentation	3

TABLE DES FIGURES

LISTE DES TABLEAUX

1 INTRODUCTION

Dans ce rapport, nous allons vous parler du travail qui a été effectué pour ce second livrable. Ce compte-rendu se doit d'être plus technique que le précédent, nous allons vous présenter la structure de notre programme, les différentes bibliothèques utilisées, ainsi que les problèmes rencontrés.

2 IMPLÉMENTATION

2.1 Structure de notre programme

Afin de pouvoir réaliser correctement ce projet, nous avons choisis de séparer les sources de notre programme dans différents dossiers. Les fichiers sources de notre programme sont répartis de la façon suivante :

- src/cef;
- src/www;
- src/

LE DOSSIER SRC Ce dossier contient tous les fichiers nécessaires au bon fonctionnement du jeu d'échec. A la racine de ce dossier, nous pouvons trouver différents fichiers sources tels que :

- déplacement : gestion du déplacement des pièces dans le jeu ;
- fichier : gestion d'écriture et de lecture de sauvegarde ;
- grille : gestion de l'initialisation de l'échiquier ;
- hash : permet de sérialiser l'état d'un échiquier sous forme de hash ;
- jeu : gestion de l'initialisation des paramètres du jeu et utilisations du jeu en console ;
- option : gestion des arguments passés en ligne de commande ;
- piece : gestion de la génération des positions pour les pièces ;
- structure : contient toutes les structures nécessaires au programme ;
- ui : gestion de l'initialisation de l'interface graphique.

LE DOSSIER SRC/CEF Ce dossier contient tous les fichiers nécessaires au bon fonctionnement de l'interface graphique. Dans ce dossier, nous pouvons trouver :

- cef_app : gestion des interactions avec l'interface graphique ;
- cef_client : gestion de l'initialisation de l'interface ;
- cef_base : implémente la gestion des références pour les structures cef ;
- cef_gtk : permet de construire la fenêtre graphique.

LE DOSSIER SRC/WWW Ce dossier se compose de plusieurs sous-dossiers contenant l'affichage de l'interface graphique, ainsi que les différentes interactions.

- le dossier lib ;
- le dossier js ;
- le dossier partials ;
- le dossier css.

Nous avons donc choisi de vraiment découper notre code et de le ranger dans différents fichiers en fonction leur utilité. Ceci nous permet d'obtenir une certaine hiérarchie entre les fichiers, ainsi que de distinguer ceux utilisés dans le mode console, ceux dans le mode graphique, et ceux étant indépendant du mode d'affichage.

2.2 Choix d'implémentation

Par la suite, pour faciliter le développement de l'intelligence artificielle, nous avons mis en place une certaine implémentation, au niveau des fonctions, des structures de données.

LA FONCTION DEPLACE C'est le point centrale de notre application, elle est indépendante de la façon dont elle est appelée. Cette fonction sert donc d'interface d'abstraction entre le mode console et le mode graphique. Cette fonction renvoie un code de retour qui diffère en fonction du déroulement du déplacement. Voici un tableau listant les différents code de retours possibles :

Code de retour	Interprétation
1	Le déplacement demandé n'est pas valide
2	Pas de pièce sur cette case
3	La pièce ne vous appartient pas
4	La case d'arrivée n'existe pas
200	Grand roque pour le joueur blanc
201	Grand roque pour le joueur noir
202	Petit roque pour le joueur blanc
203	Petit roque pour le joueur noir
300	Promotion joueur blanc
301	Promotion joueur noir

REFERENCES