Démo à réaliser

Difficultés rencontrées

* Délai plus long que prévu selon les tâches
* Autre tâche retardée
* Départ lent mais accéléré très peu de temps après
* Codage au début à l’aveugle en attente de la fin de la classe plateau
* S’adapter au code réaliser par un camarade (class mère)
* Passer d’une version terminale à graphique
* Poussé le graphique plus loin très compliqué, manque de base.
* IA : (à développer)

Des erreurs de codes

* Résolu par un membre du groupe, ou par soit même

Echec et mat, difficile car il faut vérifier tous les coups faisables par le joueur en échec

* GetAllDeplacement permet de faciliter la tâche

Difficulté pour l’IA de choisir quels coups analyser et faire évoluer le résultat des coups simulés

Difficulté pour la conception des déplacements du pion (gestion de toutes les possibilités

* Résolu par un membre du groupe, ou par soit même

Difficulté de compilation ou d’exécution possible puisque je travaille sous Windows, donc je ne savais jamais si mon code tournait ou pas et si la pièce avait bien le comportement voulu j'ai eu à charge une pièce très difficile (la dame)

* Aide du groupe, plus nombreux tentatives et réadaptation