

BATTLE CHESS : ULTIMATE EDITION

Camil Hamami
Fernando Sanchez-Tovar Trujillo
Guillaume Bertho
Inès Belkhoutout
Jamyang-Dorjé BHUTIA
Nael Nagih

Lien vers le dépot gitlab : <https://gitlab-cw4.centralesupelec.fr/jamyang.bhutia/cangit-crush>

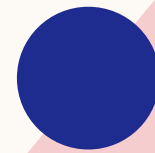
Description du produit

Structure du code

Qualité du code

Répartition du travail

Conclusion



DESCRIPTION DU PRODUIT

Quoi ?
Pourquoi ?
Pour qui ?

STRUCTURE DU CODE

- initialisation du plateau d'échecs
- définition des mouvements des pieces (dont échecs, roque, échec et mat et promotion)
- système de questions sur les prises
- mise en place de l'interface graphique

QUALITÉ DU CODE

- Maintenabilité
- Lisibilité
- Clarté
- Testabilité
- Sécurité
- Réutilisabilité

RÉPARTITION DU TRAVAIL

4 groupes :

- interface graphique
- système de questions et d'évolution
- jeu de base et mouvements
- base de donnée

MERCI

The background features a minimalist design with overlapping circles. A large light beige circle is on the left, and a large light pink circle is on the right. These circles overlap on a dark blue background. The pink circle contains several thin, white, concentric circular lines.