

Projet : le jeu de dames

Carnet de bord

Auteurs : Chaïma, Moïse, Amine

Vendredi 17/04/2026 : jour 1

On s'est d'abord concerté pour choisir le jeu avec lequel on pouvait tous participer et comprendre comment créer la programmation. On a choisi à terme le jeu des dames. Amine a créé une classe pour générer des pions (avec deux objets, pions blancs et pions noirs et un objet table). Chaïma a créé, en s'inspirant d'un programme du cours, le tableau des dames avec les bonnes mesures. Enfin Moïse a créé une fonction pour mettre la couleur du tableau en fonction des carreaux qu'il a créés au préalable. Pour la rentrée, nous devons adapter chacune des fonctions aux autres.

Mardi 05/05/2026: jour 2

On cherche la solution pour placer tous les pions de départ à leurs places distinctes et les rendre tactiles / les automatiser pour qu'ils correspondent au programme et qu'ils soient jouables.

Mercredi 06/05/2026: jour 3

Amine et Moïse ont placé les pions (qu'ils ont créés préalablement) dans le damier à leurs places respectives en respectant les couleurs. (Chaïma avait oral de LLCE)

Mercredi 13/05/2026: jour 4

On crée l'interactivité des pions ; on a placé les pions en fonction des lettres et des chiffres (abscisse / ordonné) et nous avons confectionné une fonction qui permet de supprimer un pion qui est sur une case précise et en fonction du clic de la souris, le programme déplacera le pion si l'emplacement choisi est réglementaire au jeu.

Mardi 19/05/2026 : jour 5

On a renforcé l'interactivité des pions (on arrive désormais à les supprimer mais on cherche encore à les déplacer et les réafficher).

Mercredi 20/05/2026 : jour 6

Amine a créé des méthodes afin de supprimer les pions après leur déplacements en fonction des couleurs autorisés ou non. Chaïma a créé une fonction afin de déplacer les pions en diagonale.

Vendredi 22/05/2026 : jour 7

Amine a perfectionné le programme ; il a modifié le programme afin que tout concorde. Chaïma se renseigne sur les fichiers et essaye d'intégrer une partie commencée dans un fichier pour reprendre la partie plus tard. Moïse a changé la mise en page du programme: il a trié le programme classe par classe, méthodes par méthodes etc...

Mardi 26/05/2026 : jour 8

(Chaïma était absente)

On (Amine et Moïse) a créer un système de tour à tour pour chaque partie et avons transmit le programme en fichier csv.

Mercredi 27/05/2026 : jour 9

(équipe absente)

Vendredi 29/05/2026 : jour 10

On finalise le programme et on perfectionne son esthétique ; on décrit ce que le programme fait ,à quoi chaque fonctions servent. On a déterminé les couleurs des pions avec un input qui détermine la couleur et le joueur correspondant et par éliminations qui détermine donc la couleur du deuxième joueur. On a finalisé la fonction pour les tours du jeu et on finalise maintenant les règles du jeu (déplacements interdits etc...).

On voulait ajouter un système qui détermine le gagnant du jeu , le perdants etc avec des animations mais on en a pas eu le temps.