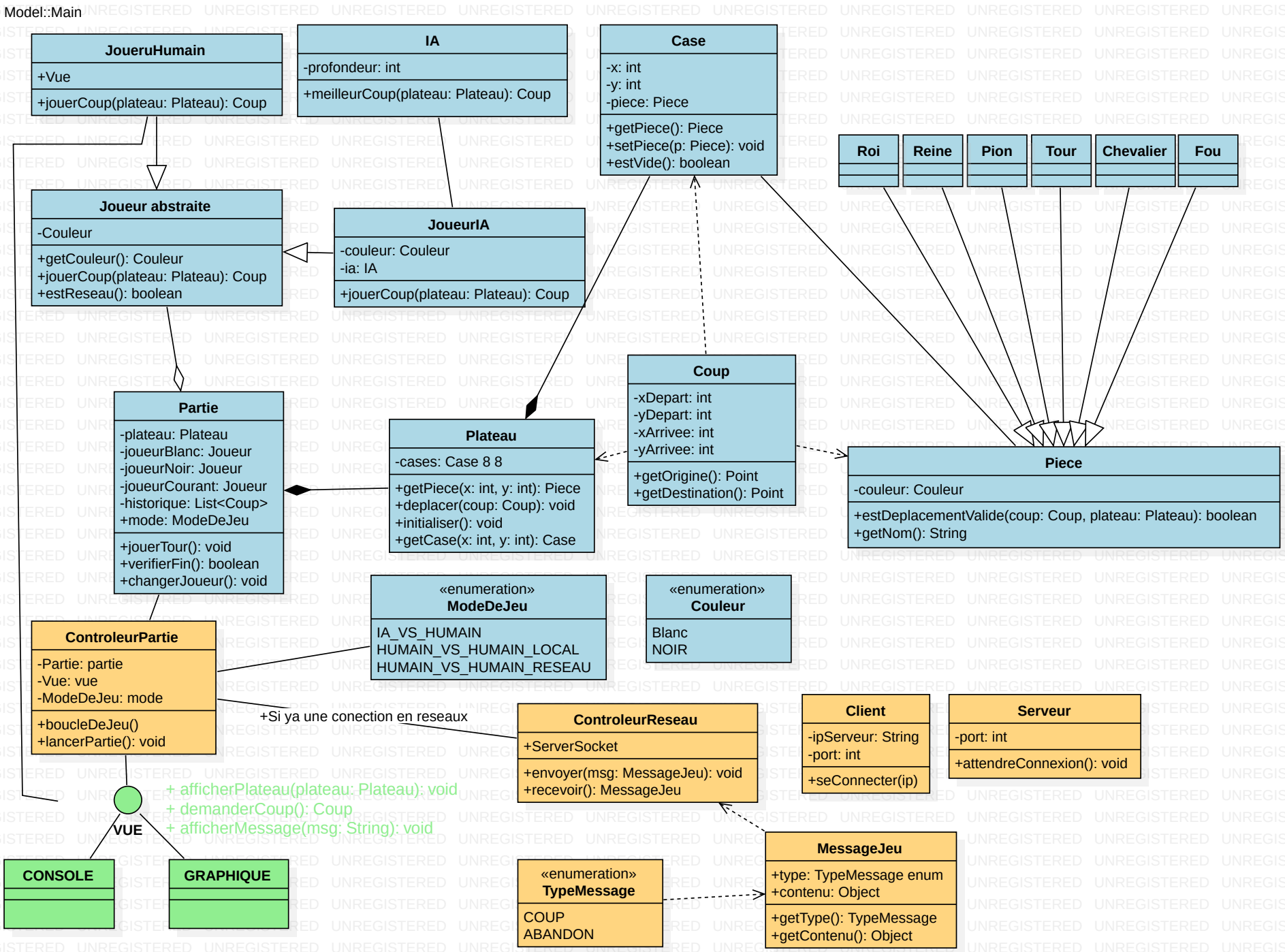
Model::Main
JoueruHumain
+Vue
+jouerCoup(plateau: Plateau): Coup
IA
-profondeur: int
+meilleurCoup(plateau: Plateau): Coup
Case
-x: int
-y: int
-piece: Piece
+getPiece(): Piece
+setPiece(p: Piece): void
+estVide(): boolean
Roi
Reine
Pion
Tour
Chevalier
Fou
Joueur abstraite
-Couleur
+getCouleur(): Couleur
+jouerCoup(plateau: Plateau): Coup
+estReseau(): boolean
JoueurIA
-couleur: Couleur
-ia: IA
+jouerCoup(plateau: Plateau): Coup
Coup
-xDepart: int
-yDepart: int
-xArrivee: int
-yArrivee: int
+getOrigine(): Point
+getDestination(): Point
Partie
-plateau: Plateau
-joueurBlanc: Joueur
-joueurNoir: Joueur
-joueurCourant: Joueur
-historique: List<Coup>
+mode: ModeDeJeu
+jouerTour(): void
+verifierFin(): boolean
+changerJoueur(): void
Plateau
-cases: Case 8 8
+getPiece(x: int, y: int): Piece
+deplacer(coup: Coup): void
+initialiser(): void
+getCase(x: int, y: int): Case
Piece
-couleur: Couleur
+estDeplacementValide(coup: Coup, plateau: Plateau): boolean
+getNom(): String
«enumeration»
ModeDeJeu
IA_VS_HUMAIN
HUMAIN_VS_HUMAIN_LOCAL
HUMAIN_VS_HUMAIN_RESEAU
«enumeration»
Couleur
Blanc
NOIR
ControleurPartie
-Partie: partie
-Vue: vue
-ModeDeJeu: mode
+boucleDeJeu()
+lancerPartie(): void
+Si ya une conection en reseaux
ControleurReseau
+ServerSocket
+envoyer(msg: MessageJeu): void
+recevoir(): MessageJeu
Client
-ipServeur: String
-port: int
+seConnecter(ip)
Serveur
-port: int
+attendreConnexion(): void
+ afficherPlateau(plateau: Plateau): void
+ demanderCoup(): Coup
+ afficherMessage(msg: String): void
VUE
CONSOLE
GRAPHIQUE
«enumeration»
TypeMessage
COUP
ABANDON
MessageJeu
+type: TypeMessage enum
+contenu: Object
+getType(): TypeMessage
+getContenu(): Object