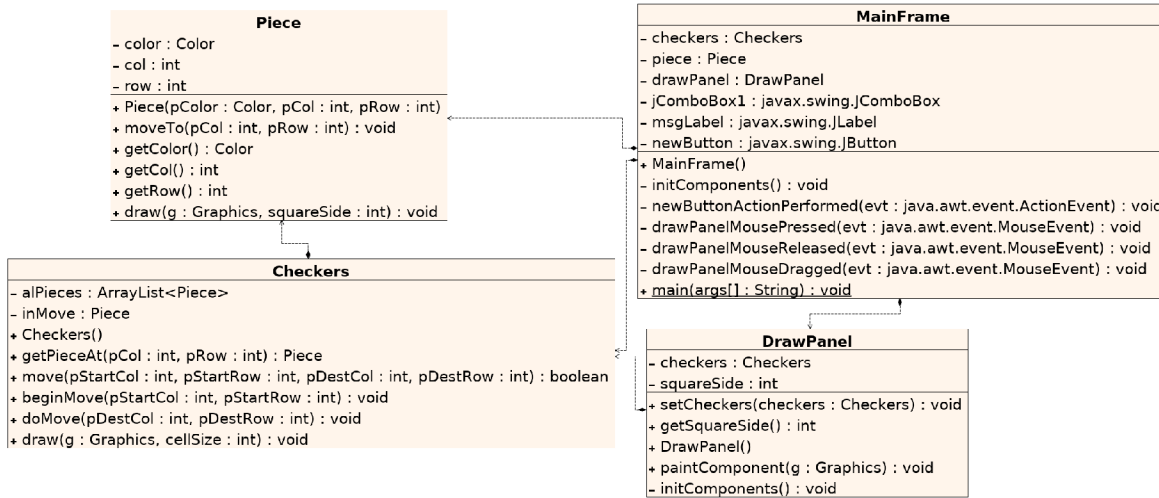
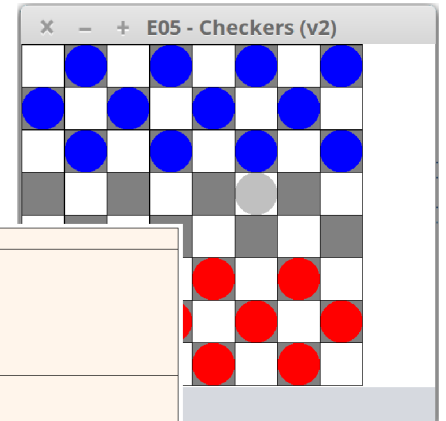


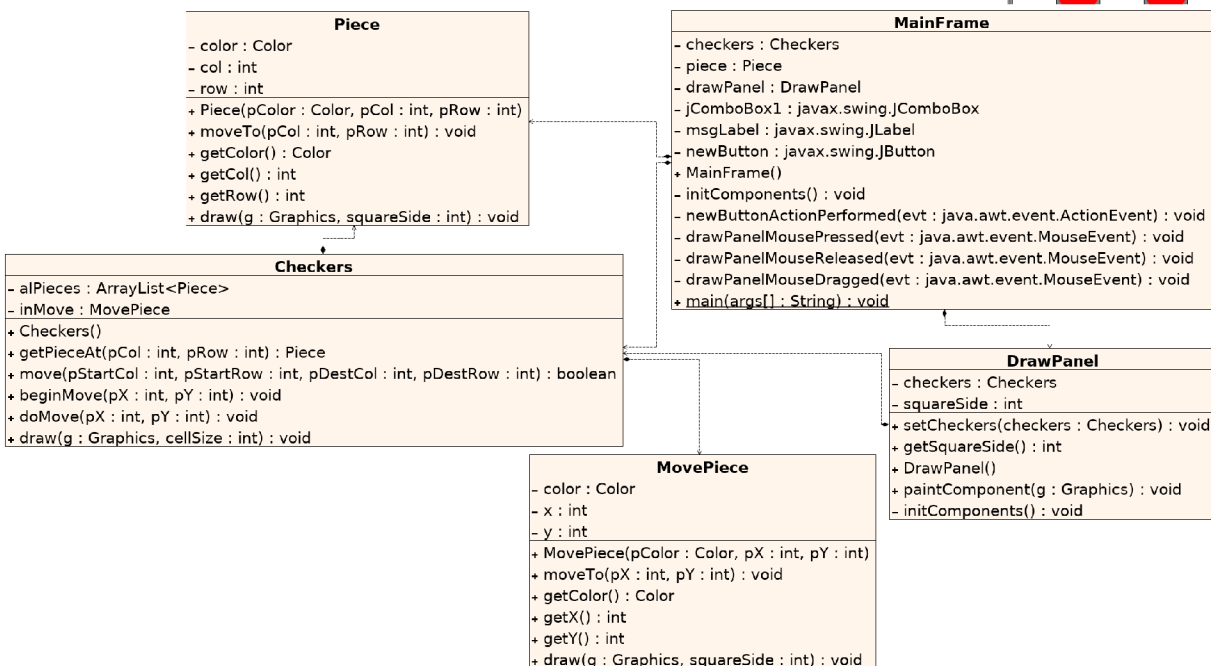
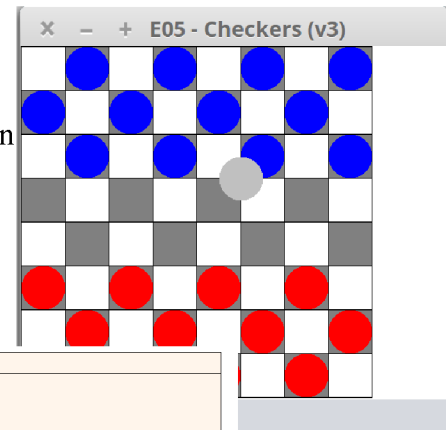
## V2

Montrer le déplacement de la souris lorsque qu'un pion est déplacé en bougeant un pion gris dans les cases. Le pion gris est contenu dans l'attribut `inMove` dans la classe `Checkers`. Ajoutez la méthode `beginMove()` qui démarre le déplacement en créant un pion gris et la méthode `doMove()` qui bouge ce pion gris. Le pion gris est dessiné après tous les autres pions.



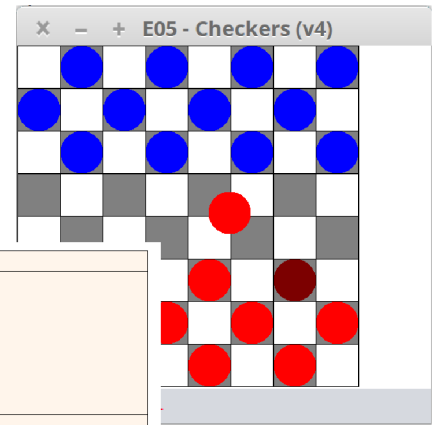
## V3

Idem à la version 2, mais le déplacement du pion gris se fait partout sur le damier et non plus seulement dans les cases. Pour cela il faut recopier la classe `Piece` en `MovePiece` qui « bouge » et se dessine avec coordonnées en pixels (et pas en colonnes/lignes). La souris se situe au centre du pion.



## V4

Idem à la version 3, mais le déplacement du pion choisi se fait avec la bonne couleur. Sur la case de départ le pion devient plus foncé – rouge ou bleu en utilisant la méthode `darker()` appliqué à la couleur. Ajouter la méthode `setColor()` à `Piece` et l'attribut `realColor` à `MainFrame` qui contient la couleur du pion bougé et est affectée au pion *réel* lorsqu'il a fini de bouger !



## V5

Idem à la version 4, tout le damier carré et centré sur le canevas (`DrawPanel`) ! Pour cela il faut ajouter les `offsetTop` et `offsetLeft` à `DrawPanel` (+ *getters*). Plusieurs autres méthodes ont également ces deux *offsets* comme paramètres !

