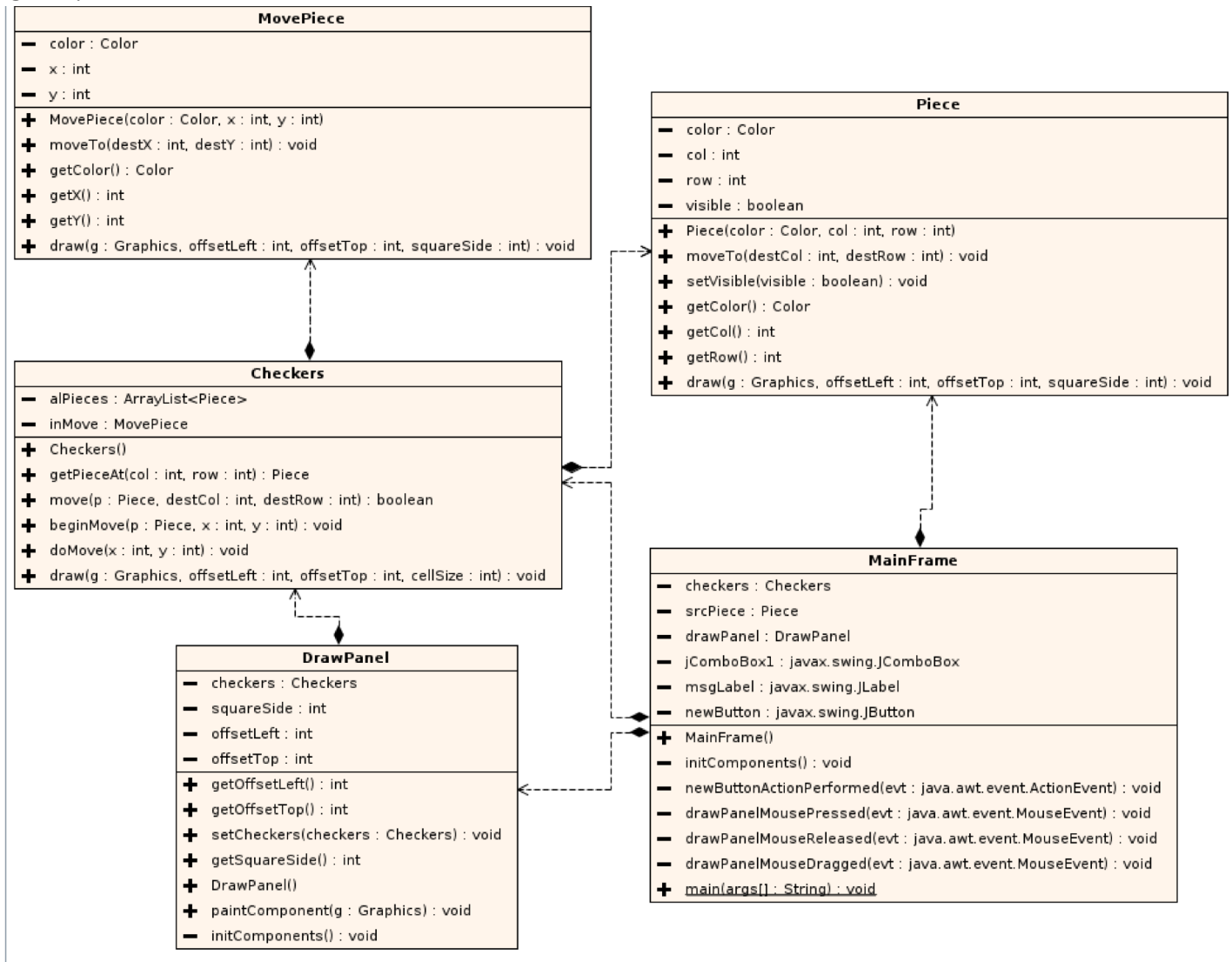


UML :



Le but est de déplacer la pièce sur le damier « comme en vrai ».

1. centrer le damier sur le canevas en calculant et en utilisant les valeurs des **offsetTop** et **offsetLeft** adapter toutes les méthodes de dessin pour prendre en compte ces 2 *offsets*
2. dans la classe **MainFrame** il faut gérer le click sur une pièce et déplacer la pièce (du type **MovePiece**) directement avec la souris, en utilisant les méthodes **beginMove**, **doMove** et **move**

Attention : **MovePiece** utilise directement des coordonnées en pixels et pas en ligne/colonne !

3. **beginMove** : crée une pièce en mouvement (**MovePiece**) avec la couleur de la pièce cliquée (passée en paramètre) et rend cette dernière invisible
4. **doMove** : bouge la pièce en mouvement si elle existe
5. **move** : arrête le mouvement en affectant **null** à la pièce en mouvement et rend la pièce cliquée de nouveau visible