

Sujet 5 : Jeu d'échecs

Objectifs :

Créer jeu d'échecs modifié avec une interface graphique cliquable contenant un mode de jeu contre ordinateur ou contre un autre joueur. Dans ce jeu d'échecs, toutes les pièces sont des pions (16 pions par joueur).

Fonctionnalités détaillées :

- 2 modes : 1 joueur et 2 joueurs
- Historique des victoires avec un système de classement (en fonction du nombre de victoires)
- Sélection du nom du/des joueur(s)
- Possibilité de reprendre une partie ou de recommencer une nouvelle
- Affichage de l'échiquier avec possibilité de changer la maquette de l'échiquier
- Remplissage des pions
- Déplacement des pions à son tour, pas de possibilité de passer son tour
- Deux possibilités de déplacement pour les pions : avancer d'une case en avant si elle n'est pas occupée, avancer d'une case en diagonale pour prendre un pion adverse
- Possibilité de quitter en enregistrant ou non la partie en cours
- Résultat du jeu (victoire ou match nul)

IHM

Menu principal

jouer

statistiques

quitter

Menu statistique

1^{er} : NOM, NOMBRE VICTOIRES
2^{ème} : NOM, NOMBRE VICTOIRES
(...)

Choix de reprise d'une partie

Nouveau jeu

Reprendre une partie

Choix du nombre de joueurs

1 joueur

2 joueurs

Choix de la partie enregistrée

Partie de ...

Partie de ...

Nouveau jeu

Champs de saisie du nom

valider

Echiquier (partie en cours)

Retour

Menu quitter

Enregistrer et quitter

Quitter sans enregistrer

Annuler

Liste des structures :

```
struct Joueur{  
    char Nom[20];  
    int NombreVictoires;  
};
```

```
struct SauvegardePartie{  
    char Nom[2][20];  
    int Echiquier[8][8];  
};
```

```
struct Coordonnees{  
    int x;  
    int y;  
};
```

Liste des fichiers de données :

Sauvegarde des parties (tableau de structures SauvegardePartie)

Sauvegarde des statistiques (tableau de structures Joueur)

Liste des fonctions :

```
void MenuPrincipal();  
void MenuStatistique();  
void ChoixRepriseOuNouvellePartie();  
void ChoixNombreJoueur();  
void ChoixPartieEnregistree();  
void SaisieNom(int NombreJoueur);  
void Echiquier(int Echiquier[][],char Nom[][]);
```

Liste fichiers sources :

Main.c / Main.h

Menu.c / Menu.h

Echiquier.c / Echiquier.h

DeplacementPion.c / DeplacementPion.h

Planning prévisionnelle :

Séance 3 : Tout les menus de terminés

Séance 6 : Jeu d'échecs fonctionnel en 2 joueurs

Séance 7 : Mode contre ordinateur fonctionnel

Séance 8 : Finition