

PROJETO DE LCOM

GRUPO 6

Tema: Xadrez

Funcionalidades:

Jogo que envolve dois jogadores humanos, onde esses lutam no famoso tabuleiro de um dos jogos mais antigos da existência, o xadrez.

Irá ser possível aos utilizadores, mover as peças de maneira legal, até que um dos jogadores ganhe o jogo, por *checkmate* ou então por desistência de um jogador, ou empate o jogo (quer por repetição de movimentos ou então por acordo).

Dispositivos usados:

- **Rato:** para seleccionar e movimentar as peças
- **Serial Port:** para dois jogadores conseguirem jogar um contra o outro
- **Placa gráfica:** visualizar a posição das peças e os seus movimentos
- **Teclado:** Introduzir nome do utilizador e *hotkeys* para mandar mensagens *default*("Good game.")
- **Timer:** contar o tempo entre *frames* para as movimentações das peças
- **RTC:** contar o tempo de jogo de cada jogador

Workplan

Week	Funcionalidades
1 (16/5 - 22/5)	Fazer código para controlar timer e placa de video. Desenhar tabuleiro de xadrez. Desenhar peças.
2 (23/5 - 29/5)	Fazer código para controlar rato. Movimentar pecas Começar a implementar a lógica das peças.
3 (30/5 - 6/6)	Acabar lógica das peças. Fazer lógica do jogo (por exemplo: detetar check-mate) Fazer código para controlar RTC Contar tempo do jogo.
4 (7/6 - 12/6)	Usar Serial Port e tornar jogo multiplayer. Fazer menu Code Cleanup