

### Description du document : Besoin du client

*(Au besoin, apprenez le jeu d'échecs à l'adresse suivante : <https://www.chess.com/lessons> ou demandez à l'enseignant de vous montrer les bases)*

Le club d'échecs du Saguenay-Lac-St-Jean désire se monter une plateforme de jeu en ligne pour permettre à la communauté d'échéquistes de la région de se défier l'un l'autre malgré la taille de la région.

L'application de base est déjà complétée, mais il manque une partie importante : énumérer les positions possibles lorsqu'on a sélectionné une pièce. En effet, chaque pièce a un style de mouvement particulier et lorsqu'on sélectionne une pièce, les cases éligibles devraient s'éclairer en surbrillance pour permettre au joueur de décider de la destination.

Parmi les 6 types de pièces (Pion, Tour, Cavalier, Fou, Reine et Roi), choisissez-en 4 dont vous devrez implémenter le style de déplacement. De plus, implémentez les méthodes `DemanderCoordonnée` et `DécortiquerCoordonnée` selon les spécifications suivantes :

`DemanderCoordonnée` : Affiche le message passé en paramètre à l'utilisateur, puis lui demande d'entrer une coordonnée, qu'il retourne après l'avoir décortiquée (la coordonnée entrée au clavier doit avoir le format A1-H8). Une `Coordonnée` comporte deux int (x et y), vous aurez donc à décortiquer la coordonnée entrée en nombres à l'aide de ...

`DécortiquerCoordonnée` : Reçoit en paramètre la coordonnée entrée précédemment, tente de décortiquer la lettre pour retourner une instance de `Coordonnée` correspondant. Exemple : A3 devrait donner une `Coordonnée` dont le X=0 et Y=2 (le joueur écrit des coordonnées traditionnelles d'échecs, mais le logiciel utilise des tableaux indexés à 0).