Projet : Jeu d’Echecs

1. Contexte
2. Fonctionnalités développées
3. Déroulement d’une partie
4. Choix de conception

Les pièces sont confirmées comme mangées si elles n’apparaissent plus sur le plateau. En effet, lorsqu’un déplacement permet au joueur de manger une pièce de l’adversaire, il prend tout simplement sa place et la pièce est détruite. Cela permet d’économiser els calculs.

1. Diagramme des classes

Bien que la majeure partie des fonctions ont été codées pour pouvoir être soumises à un jeu console ou à un jeu graphique, nous avons, dans un souci de lisibilité et parce qu’il était spécifié de rendre un projet en console dans le cahier des charges, scindé le projet en 2.

Vous trouverez dans le projet

Et dans le projet …