Projet : Jeu d’Echecs

1. Contexte

Le but de ce projet est de réaliser un jeu d’échec

IA minimale

1. Fonctionnalités développées

Fonctionnalités liées aux règles du jeu :

* La mise en échec de son propre Roi est impossible
* Grand et petit Roque
* Prise en passant
* Promotion du pion lorsqu’il arrive à la dernière ligne
* Déplacements des pèces selon les règles de déplacements
* Si 50 tours sans prises sont joués, al partie est finie en match nul.

Fonctionnalités de l’IA :

* Soustrait son Roi s’il est en échec
* Choisie une pièce aléatoirement parmi ses pièces et la déplace aléatoirement parmi les déplacements possibles. Sauf si le déplacement met son Roi en échec.

1. Déroulement d’une partie
2. Choix de conception

* Héritage des pièces et polymorphisme.
* Les pièces sont considérées 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.