Projet : Jeu d’Echecs

1. Contexte

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

IA minimale

1. Fonctionnalités développées

Fonctionnalités liées aux règles du jeu :

* La mise en échec de son propre Roi est impossible
* Promotion du pion lorsqu’il arrive à la dernière ligne
* Déplacements des pèces selon les règles de déplacements
* Roque

* Si le Roi est en échec, obligation e déplacement

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

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, 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 …