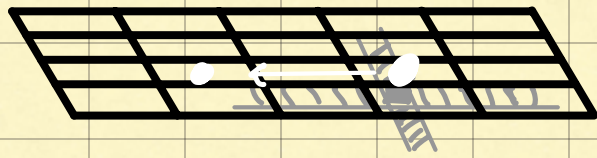
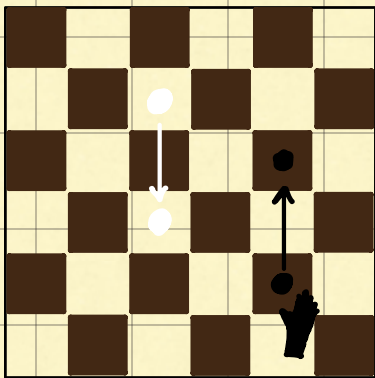


ECHecs

objectif :

Permettre à deux joueurs à distance de jouer physiquement l'un contre l'autre.

Comment ça marcherait .



Le joueur déplace son pion physiquement sur le plateau, ce déplacement entraîne ainsi le mouvement du rail mécanique chez l'autre joueur.

Plus techniquement :

Rail mécanique	Plateau	Transmission
-> équipé d'un aimant activable/désact.	-> équipé de capteurs sous chaque case	-> En réseau (UDP ou TCP) entre STM32
-> déplacement en 2D	pour détecter la pièce	-> Communiquer
-> déplacement par chemins de cases, de lignes ou en diagonale	-> trouve le chemin le plus court pour chaque pion	déplacements successifs (coord départ et arrivée)

Cahier des charges :

En somme, notre plateau doit pouvoir :

- Déterminer la position de la pièce à déplacer
- Déterminer le type de pièce
- A partir des coordonnées de départ et d'arrivée, trouver le chemin le plus court en évitant les autres pions.
- Débarasser les pièces éliminées sur un côté de la planche

- Envoyer et recevoir les données en réseau pour permettre de jouer à distance.