

# MODE D'EMPLOI JEU D'ECHEC

*Thomas Hautier  
Julien Duarte  
Arthur Dian  
Cédric Desgranges*

- I. MENU PRINCIPAL
- II. PARTIE CONTRE ORDINATEUR
- III. INTERFACE DU PLATEAU DE JEU
- IV. BARRE DE MENU
- V. PARTIE JOUEUR CONTRE JOUEUR
- VI. REPLAY : REJOUER UNE PARTIE
- VII. SAUVEGARDE
- VIII. MODE EN LIGNE

# MENU PRINCIPALE

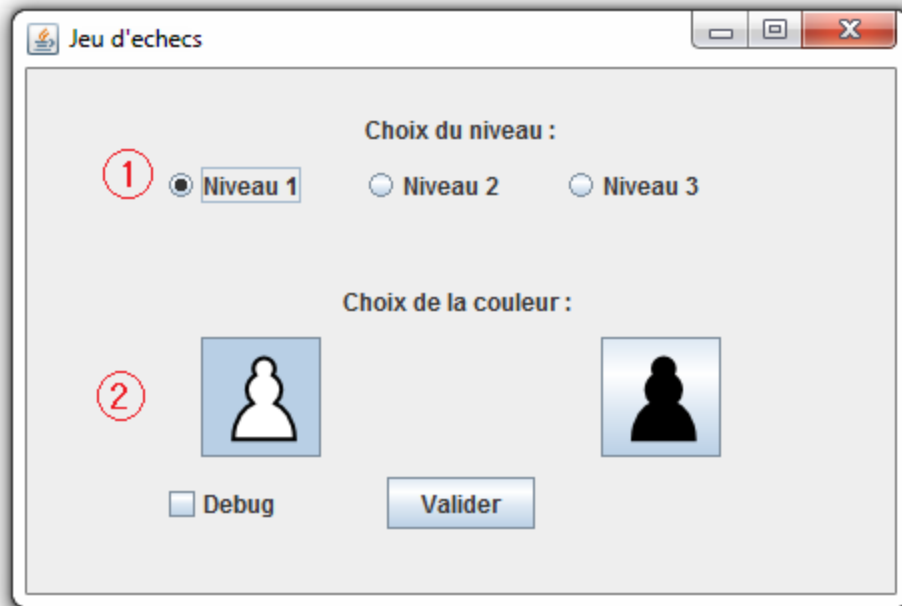
Après avoir lancé le jeu, vous arriverez à la fenêtre principale, dans cette fenêtre, de nombreux choix de mode de jeu vous sont disponibles.



- 1) Joueur contre l'ordinateur
- 2) Joueur contre joueur
- 3) Jouer une partie en ligne
- 4) Ordinateur contre ordinateur
- 5) Rejouer partie : revisualiser une partie déjà jouée.

## PARTIE CONTRE ORDINATEUR

Si vous choisissez une partie contre l'ordinateur, une seconde fenêtre apparaîtra et vous choisirez les différents éléments qui composeront cette partie.

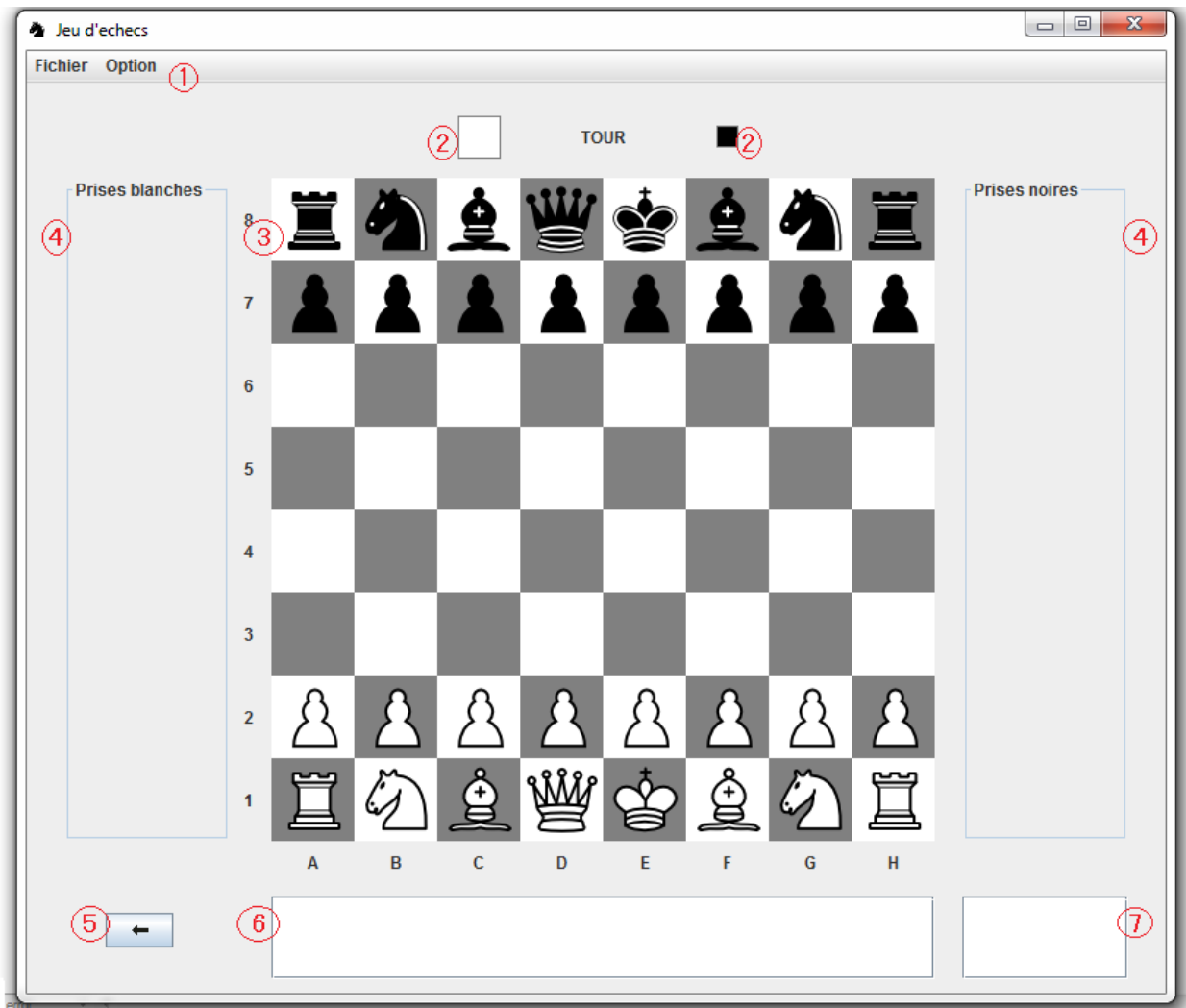


Vous pourrez choisir:

1. Le niveau de difficulté de l'ordinateur, 3 niveaux disponibles.
2. La couleur de vos pièces.

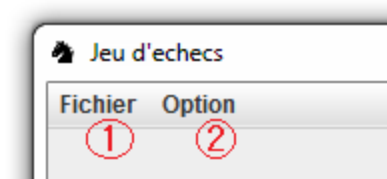
Après avoir choisi les modalités de la partie souhaité, la partie se lance.  
La fenêtre d'une partie est de la forme suivante.

# INTERFACE DU PLATEAU DE JEU

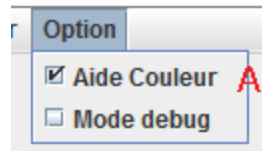
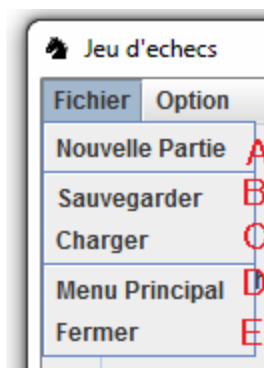


1. Menu du jeu.
2. Animation montrant quel couleur doit jouer.
3. Échiquier.
4. Affichage des pièces prises pendant la partie.
5. Revenir au tour précédent.
6. Affichage de messages de type erreur ou échecs pendant la partie.
7. Affichage de l'historique de la partie au fil des tours.

# BARRE DE MENU



La barre possède 2 menus:



## 1.Fichier

- A. Créer une nouvelle partie.
- B. Sauvegarder une partie.
- C. Charger une partie.
- D. Retourner au menu principale.
- E. Fermer le jeu.

## 2.Option

- A. Activer/ Supprimer l'aide couleur

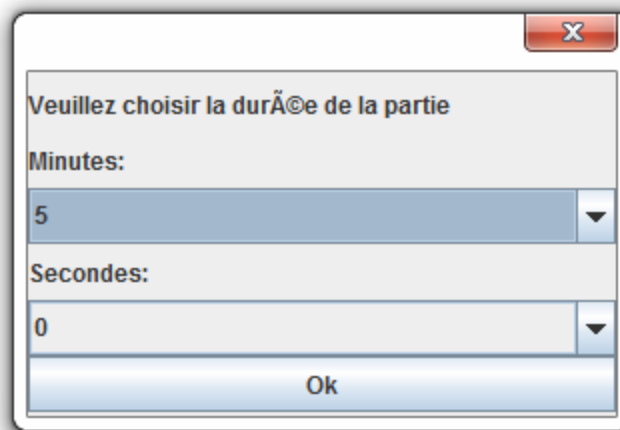
## PARTIE JOUEUR CONTRE JOUEUR

Une partie joueur contre joueur peut avoir deux types de jeux :

-Mode Normal.                      -Mode Blitz

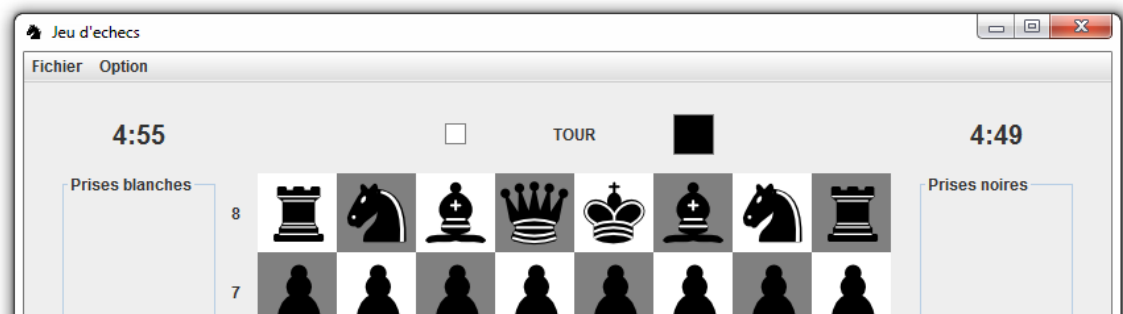
Dans me mode normal, la fenêtre de la partie est identique a celle du mode contre ordinateur, aucun changement notable.

Lorsqu'on choisit le mode Blitz, une fenêtre permettant de choisir le temps du chronos apparaît.



On y choisit respectivement les minutes et secondes qui composeront le chronos.

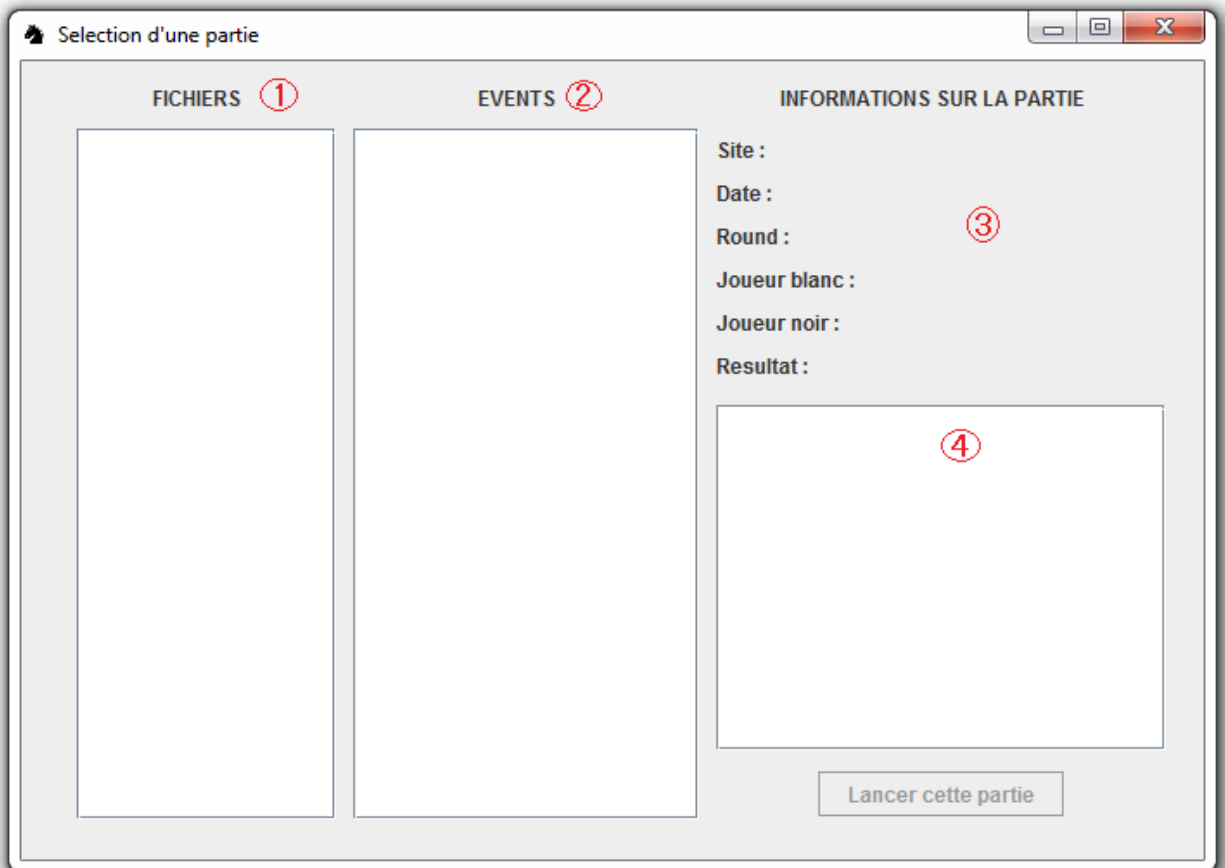
La fenêtre de jeu en mode Blitz est la même que le mode 2joueurs simple, mais avec un chronos pour chaque joueur en plus.



Avec le chrono du joueur blanc à gauche, et celui du joueur noir à droite.

## REPLAY : REJOUER UNE PARTIE

En choisissant de rejouer une partie, une fenêtre montrant toutes les sauvegardes que vous possédez vous permettra de lancer la visualisation de la partie avec la sauvegarde sélectionnée.



Fenêtre des choix de parties visualisables.

1. Nom du fichier contenant les parties.
2. L'événement où a eu lieu la partie.
3. Informations relatives sur la partie
4. L'historique de la partie



# SAUVEGARDE

Les sauvegardes des différentes parties se situent dans le dossier “save”, qui se trouve dans le même répertoire que le jeu d'échec.

Il y a deux types de sauvegarde :

- Les parties d'échec non terminées (extension .sv) qui ne contiennent que l'historique de la partie et éventuellement les temps restant en cas de mode blitz
- Les parties d'échec terminées (extension .pgn) qui respectent la notation PGN<sup>1</sup>. Cette notation est reconnue par une grande majorité des programmes d'échec, ainsi une partie finie peut être sauvegardée et rejouée sur un autre programme. Chaque fichier peut contenir plusieurs parties.

Il est possible d'ajouter des fichiers avec des parties au format PGN dans le dossier “save” pour pouvoir les rejouer en mode Replay.

---

<sup>1</sup> Détail sur la notation PGN : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Portable\\_Game\\_Notation](https://fr.wikipedia.org/wiki/Portable_Game_Notation)

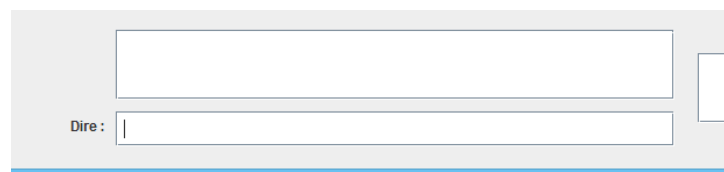
# MODE EN LIGNE

Le mode “En Ligne” permet d’affronter d’autre joueur en réseau local ou via Internet. La fenêtre du mode en ligne est constitué de 3 éléments.



1. Adresse IP de la partie à rejoindre
2. Bouton déclenchant la connexion à l’adresse indiqué
3. Bouton permettant la création du serveur. Un simple appui suffit à lancer le serveur<sup>2</sup>

En jeu, un chat est présent afin de permettre une communication entre les joueurs.



---

<sup>2</sup> L’ouverture du port 1337 en UDP et TCP peut être nécessaire pour que les autres joueurs puissent se connecter.