# Analyse vidéo « Chess 2.0 »

Besoin fonctionnel 🡪 Analyse fonctionnelle :

Jouer à la variante « Kung Fu Chess »

Règles adaptées de la variante « Kung Fu Chess » :

* Les pièces bougent toutes en même temps
* Un temps d’attente s’applique après qu’une pièce ait bougé avant de pouvoir rebouger. **🡪 Détecter le mouvement des pièces et donner l’information aux joueurs du temps d’attente.**
* La durée du temps d’attente est réglable **🡪 Modifier le temps d’attente dans les paramètres de la partie**
* Toutes les règles classiques des échecs s’appliquent mais il n’y a pas de concept d’échec et mat, il faut prendre le roi pour gagner.
* Un joueur peut bouger qu’une pièce à la fois (n’utiliser qu’une main pour bouger les pièces) **🡪 Empêcher le mouvement des pièces si cette règle n’est pas respectée.**
* Il est possible de tuer ces propres pièces avec le cavalier qui est obligé d’atterrir quelque part. **🡪 Débloquer la pièce concernée pour permettre le self kill.**
* Pour attaquer une pièce ennemie, il faut d’abord avoir lever la pièce à déplacer. **🡪 Empêcher le mouvement des pièces si cette règle n’est pas respectée.**

**Il faut que le plateau permette de respecter au maximum les règles du jeu.**

FP1

|  |  |
| --- | --- |
| FP1 | Jouer à la variante Kung Fu Chess |
| FC1 | Reconnaître les joueurs |
| FC2 | Détecter les pièces d’échecs bougés |
| FC3 | Appliquer un temps d’attente à chaque pièce bougée |
| FC4 | Être suffisamment alimenté |
| FC5 | Respecter les normes de sécurité électrique |