

## COMMENT SE SERVIR DU PROGRAMME ?

Après la **compilation** à l'aide de "make", exécuter le fichier en faisant "./Jeu.exe"

Le menu propose plusieurs choix :

Vous sélectionnez quel mode de jeu vous désirez lancer :

Soit une **nouvelle** partie, contre une autre **personne**, contre **l'ordinateur** (algorithme du minmax). Dans le mode **Ordinateur**, le joueur aura les blancs et jouera contre les noirs. Dans le mode **simulation**, cliquer sur le bouton fera avancer la partie d'un coup. Cette partie de simulation (toujours la même) se fini, au bout d'un certain temps, en pat car trois coups identiques sont joués à la suite.

Soit **charger** une partie à partir d'un fichier. Il est possible de rejouer les coups d'une partie enregistrée par ce programme.

Soit **quitter** le programme.

Une fois la fenêtre principale lancée, la partie commence. « Tait aux blancs » signifie que c'est aux blancs de jouer.

Pour **jouer** un coup, il suffit de **cliquer** une première fois sur la case de la pièce à déplacer : le numéro de la case s'affiche dans le champ sur la droite de l'échiquier. Ensuite, il ne reste plus qu'à **cliquer** sur la case d'arrivée. Si le **coup** n'est **pas autorisé** par les règles, il n'est pas pris en compte et le joueur garde la main.

Si le joueur ne sait pas quoi faire, il peut demander **conseil** sur le meilleur coup qu'il peut jouer, selon le minmax.

A n'importe quel moment de la partie, le joueur peut **enregistrer** sa progression dans un fichier. La partie continue son cours. La partie peut être enregistrée un nombre illimité de fois !!

Le bouton « **A propos** » donne les principales informations sur le jeu.