# Tests fonctionnels

## Création d’une partie :

1. On doit pouvoir créer une partie avec l’équipe noire. ✅
2. On doit pouvoir créer une partie avec l’équipe blanche. ✅

## Rejoindre une partie :

1. On doit pouvoir rejoindre une partie en étant l’équipe blanche si le créateur de la partie a démarré la partie avec l’équipe noire. ✅
2. On doit pouvoir rejoindre une partie en étant l’équipe noire si le créateur de la partie a démarré la partie avec l’équipe blanche. ✅

## Échiquier :

1. On doit avoir l’échiquier du sens avec lequel l’équipe du joueur doit être placée en bas au début. ✅

## Déplacements de pièces :

### Pion :

1. On doit pouvoir avancer un pion de deux positions lorsque c’est son premier déplacement. Il ne doit pas y avoir de pièces qui bloquent. ✅
2. On doit pouvoir avancer un pion d’une case lorsqu’il n’y a pas de pièces devant. ✅
3. On doit pouvoir manger une pièce qui est dans la colonne à côté, une rangée en avant. ✅
4. On doit pouvoir faire le mouvement « en passant ». [Voir le comportement attendu](https://en.wikipedia.org/wiki/Chess#En_passant). ✅
5. On doit pouvoir réaliser une promotion lorsque le pion se rend jusqu’à l’autre côté de l’échiquier. [Voir le comportement attendu](https://en.wikipedia.org/wiki/Chess#Promotion). ✅
6. On ne doit pas pouvoir déplacer cette pièce à une position qui met le roi de l’équipe en échec. ✅

### Cavalier :

1. On doit pouvoir déplacer le cavalier de deux rangées en haut et d’une colonne à droite. ✅
2. On doit pouvoir déplacer le cavalier de deux rangées en haut et d’une colonne à gauche. ✅
3. On doit pouvoir déplacer le cavalier d’une rangée en haut et de deux colonnes à droite. ✅
4. On doit pouvoir déplacer le cavalier d’une rangée en haut et de deux colonnes à gauche. ✅
5. On doit pouvoir déplacer le cavalier de deux rangées en bas et d’une colonne à droite. ✅
6. On doit pouvoir déplacer le cavalier de deux rangées en bas et d’une colonne à gauche. ✅
7. On doit pouvoir déplacer le cavalier d’une rangée en bas et de deux colonnes à droite. ✅
8. On doit pouvoir déplacer le cavalier d’une rangée en bas et de deux colonnes à gauche. ✅
9. On ne doit pas pouvoir déplacer cette pièce à une position qui met le roi de l’équipe en échec. ✅

### Reine :

1. On doit pouvoir déplacer la reine dans une diagonale allant d’en haut à en bas. ✅
2. On doit pouvoir déplacer la reine dans une diagonale allant d’en bas à en haut. ✅
3. On doit pouvoir déplacer la reine dans une ligne verticale. ✅
4. On doit pouvoir déplacer la reine dans une ligne horizontale. ✅
5. On doit arrêter chaque ligne avant une pièce de la même équipe. ✅
6. On doit arrêter chaque ligne sur une pièce de l’équipe adverse. ✅
7. On ne doit pas pouvoir déplacer cette pièce à une position qui met le roi de l’équipe en échec. ✅

### Fou :

1. On doit pouvoir déplacer le fou dans une diagonale allant d’en haut à en bas. ✅
2. On doit pouvoir déplacer le fou dans une diagonale allant d’en bas à en haut. ✅
3. On doit arrêter chaque ligne avant une pièce de la même équipe. ✅
4. On doit arrêter chaque ligne avant une pièce de la même équipe. ✅
5. On ne doit pas pouvoir déplacer cette pièce à une position qui met le roi de l’équipe en échec. ✅

### Tour :

1. On doit pouvoir déplacer la tour dans une ligne verticale. ✅
2. On doit pouvoir déplacer la tour dans une ligne horizontale. ✅
3. On doit arrêter chaque ligne avant une pièce de la même équipe. ✅
4. On doit arrêter chaque ligne avant une pièce de la même équipe. ✅
5. Lorsqu’un roque est réalisé, la tour doit se placer à la bonne position. [Voir comportement attendu](https://en.wikipedia.org/wiki/Chess#Castling). ✅
6. On ne doit pas pouvoir déplacer cette pièce à une position qui met le roi de l’équipe en échec. ✅

### Roi :

1. On doit pouvoir déplacer le roi d’une position toute autour. ✅
2. On doit pouvoir roquer. [Voir comportement attendu](https://en.wikipedia.org/wiki/Chess#Castling). ✅
3. Le roi ne peut pas se mettre en échec lui-même. ✅

## Tour des équipes :

1. On doit pouvoir changer le tour lorsqu’on a terminé notre tour. ✅
2. Pour rendre le jeu plus agréable, on doit pouvoir changer le tour lorsque l’adversaire a terminé et qu’il a oublié de changer le tour. ✅
3. On doit permettre seulement à l’équipe à qui est le tour de déplacer ses propres pièces. ✅

## Fonctionnalités multijoueurs :

1. Lorsqu’un joueur déplace une pièce, le déplacement doit se faire aussi dans l’écran de l’adversaire. ✅
2. Lorsqu’un joueur capture une pièce, la capture doit se faire aussi dans l’écran de l’adversaire. ✅
3. Lorsqu’un joueur change le tour, l’indicateur de tour doit être changé aussi dans l’écran de l’adversaire. ✅
4. Lorsqu’il y a un déplacement, un son est émis chez les deux joueurs. ✅
5. Lorsqu’il y a une capture, un autre son est émis chez les deux joueurs. ✅
6. Lorsqu’il y a changement de tour, un autre son est émis chez les deux joueurs. ✅
7. Lorsqu’un joueur revient à la page d’accueil, l’autre joueur est aussi déconnecté de la partie. ✅
8. Lorsqu’un joueur ferme la page, l’autre joueur est aussi déconnecté de la partie et revient à la page d’accueil. ✅