

Cahier des Charges

AI Chess, une révolution du Roi.

Angelys, Rafaël, David

Cahier des Charges (03/04/2025)



Utilité du cahier des charges.

Notre équipe dynamique se lance dans le développement d'une IA. L'objectif est clair : entraîner un robot aux échecs à affronter d'autres robots ou joueurs et remporter un maximum de victoires!

A Propos du Projet

Centre D'étude	Lycée Albert Einstein
Niveau	1ere NSI
Professeur	J. Kergot
Contact des élèves (Discord)	artemis37_ (Angelys) MindOfSky (David) zerkail_6340 (Rafaël)



Type de Projet.

Type principal	Projet de Fin d'année
-----------------------	-----------------------

Mode de Travail	Un peu en classe, beaucoup en autonomie.
Rendu	Un site (Html, CSS, Js) présentant le projet. Un code complet & fonctionnel.
Niveau de priorité et Effort de travail	<input type="radio"/> Faible <input checked="" type="radio"/> Moyen <input type="radio"/> Haut
Date désirée de rendu	Avant la fin de MAI 2025



Différentes charges pour le projet.

Le Site

L'objectif principal du site est d'offrir un confort optimal aux lecteurs. Il devra inclure :

- Plusieurs pages avec une barre de navigation fonctionnelle.
- Un design axé sur le thème "**Les Échecs**" (jeu).
- Un cahier de bord répertoriant les différentes contributions.
- Un accès complet et simplifié au code source.

Le Code

L'IA développée devra être capable de :

- **Analyser et comprendre** un échiquier en temps réel, y compris le placement des pièces.
- **Gérer un système de score**, avec pour objectif d'obtenir le plus de points possible face à l'adversaire.
- **Respecter strictement les règles du jeu d'échecs** (aucun coup illégal autorisé).

La répartition des tâches.

La répartition des tâches sera traitée plus tard.

Des modifications supplémentaires peuvent être envisagées (03/04/2025).