

Projet Dev

JEU D'ECHECS MULTIJOUEUR EN MATCHMAKING

par Thibaut Frescaline et Robin Noble

Objectif :

Créer un jeux matchmaking en multijoueur

1

**Créer un jeu d'échecs
fonctionnel et interactif**

2

**Permettre des parties
multijoueur en ligne via
matchmaking**

3

**Gérer les utilisateurs,
scores ELO, et le temps
de jeu**

4

**Offrir une interface
intuitive et attractive**

Fonctionnalités Principales

1

**Connexion/inscription
ou accès invité**

2

**Interface de
matchmaking et
attribution aléatoire
de couleur**

3

**Jeu d'échecs
complet : roque, en
passant,
promotion...**

4

**Fin de partie avec
affichage du
gagnant et mise à
jour du score**

5

**Timers synchronisés
et affichage des
captures**

Technologies utilisées

Client

Python

Pygame

socketio

Tkinter

Serveur

JavaScript

NodeJS

socketio

sqlite3

Ngrok

Problèmes rencontrés

1

**Synchronisation du timer
entre deux joueurs**

2

**Gestion des roques et
prise en passant selon
les règles**

3

**Affichage réactif et
fluide avec Pygame et
Tkinter**

4

**Communication réseau
instable (déconnexion,
timeouts)**

Fonction à ajouter

1

**Ajout d'un mode solo
contre une IA**

2

**Système de chat entre
joueurs pendant la partie**

3

**Sauvegarde/relecture
des parties jouées**

4

**Classement en ligne avec
historique de matchs**