# Projet Dev

JEU D'ECHECS MULTIJOUEUR EN MATCHMAKING





Créer un jeu d'echecs fonctionnel et interactif

Permettre des parties multijoueur en ligne via matchmaking





Gérer les utilisateurs, scores ELO, et le temps de jeu Offrir une interface intuitive et attractive

## Objectif:

Créer un jeux matchmaking en multijoueur

#### Fonctionnalités Principales

Connexion/inscription ou accès invité



Interface de matchmaking et attribution aléatoire de couleur



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



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



Timers synchronisés et affichage des captures

### Technologies utilisées

Client

Python

Pygame

socketio

Tkinter

Serveur

JavaScript

NodeJS

socketio

sqlite3

Ngrok

#### Problèmes rencontrés









Synchronisation du timer entre deux joueurs

Gestion des roques et prise en passant selon les règles

Affichage réactif et fluide avec Pygame et Tkinter

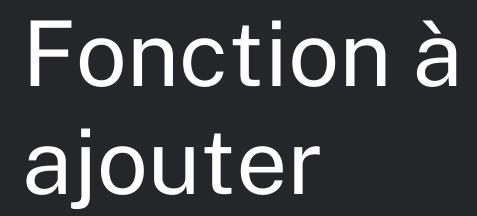
Communication réseau instable (déconnexion, timeouts)





Ajout d'un mode solo contre une IA

Système de chat entre joueurs pendant la partie







Sauvegarde/relecture des parties jouées

Classement en ligne avec historique de matchs