

CAHIER DES CHARGES

Notre projet s'est orienté vers le développement d'un jeu d'échecs.

Le jeu d'échecs est un des jeux de réflexion les plus populaires dans le monde. Il se joue en un contre un, les noirs contre les blancs, sur un échiquier de 64 cases (8x8) noires et blanches. Chaque joueur possède huit pions placés sur la ligne avant, puis en partant des extrémités de la ligne arrière, deux tours, deux cavaliers, deux fous, le roi et la reine (placée sur la case de sa couleur).



Nous avons choisi de programmer le jeu d'échecs car il nous permet de mettre en pratique la notion de programmation orientée objet apprise durant ce semestre. En effet, nous voulons, dans notre code, créer chaque pièce avec un constructeur différent. Le joueur aura à entrer le nom de la pièce qu'il veut bouger, puis entrer les coordonnées de la case sur laquelle il veut placer la pièce. Le programme vérifiera si le mouvement est cohérent avec les mouvements possibles de la pièce, la présence ou non d'une autre pièce sur la case d'arrivée et si ce mouvement ne met pas en échec le roi de son propre camp. Le programme autorisera alors ou non le déplacement entré par le joueur.

Pour mener à bien notre projet, nous devons nous répartir les tâches et fixer les objectifs de chaque séance.

La première séance avait pour but de trouver l'idée de notre programme, puis de commencer à articuler la base du programme : comment créer chaque pièce, les entrées du joueur sur le clavier, etc...

Pour la deuxième séance, l'objectif est de créer la classe affichage et le test d'initialisation du plateau, les pièces doivent pouvoir bouger sans vérifier si le déplacement est autorisé dans un premier temps.

Pour la troisième séance, nous devons terminer les conditions de déplacement de chaque pièce.

Pour la dernière séance, les pièces pourront manger les pièces adverses, mettre en échec le roi, et les pions arrivés sur la dernière ligne pourront se transformer dans la pièce du choix de l'utilisateur.