

# Glossaire

## **Vocabulaire pour un projet de moteur d'échecs :**

Python Chess : une librairie en python qui permet de créer des programmes d'échecs.

Graveyard : liste des pièces qu'un joueur a perdu.

Openings : « ouvertures » en anglais, ce sont les schémas de début de parties couramment utilisés.

Polyglot : livre d'ouvertures pour moteur d'échecs.

Engine : « moteur » en anglais, signifie tout simplement une IA pour les échecs.

Stockfish : une IA d'échecs très connue.

Universal Chess Interface (UCI) : notation standardisée des coups, permettant ainsi de simplement communiquer entre plusieurs programmes d'échecs.

## **Vocabulaire de notre projet :**

emojiMode : mode qui, dans notre projet, permet de passer d'un affichage des pièces de l'échiquier par des lettres à un affichage des pièces par des emojis.

classe Menu : première classe appelée, permet de gérer les menus qui permettent d'accéder aux différentes fonctionnalités de notre projet.

classe Game : classe qui permet de gérer une partie (les joueurs, les tours, etc.).

classe Player : permet de créer des joueurs devant être utilisés en partie.

classe Openings : comme son nom l'indique elle permet d'accéder à notre bibliothèque d'ouvertures Polyglot.

classe Our Board : classe fondée sur la classe Board de python chess et permettant de gérer l'échiquier (coups légaux, si il y a mat ou pas, etc.).

classe MovesGenerator : permet de gérer l'IA (Stockfish en l'occurrence).

ai\_importor.py : permet de gérer l'import des IAs selon l'OS de l'utilisateur.