

Notice SIM202

Projet jeu d'échec

March 2021

1 Notice d'utilisation

Pour lancer le jeu d'échec, il suffit de compiler le main.cpp (il inclut tous les .h associés au sujet). Ensuite vous verrez une sortie de l'ordinateur qui demande la couleur que vous souhaitez jouer. Il faudra entrer le mot **Blanc** pour jouer les blancs et **Noir** pour jouer les noirs. Ensuite lorsqu'il faudra déplacer les pièces, les entrées suivantes sont attendues : lettre entre a et h pour la colonne dans laquelle se trouve la pièce à déplacer, entier entre 1 et 8 pour la ligne, puis la même chose pour indiquer la pièce où se trouvera la pièce.

Exemple :

- e
- 2
- e
- 4