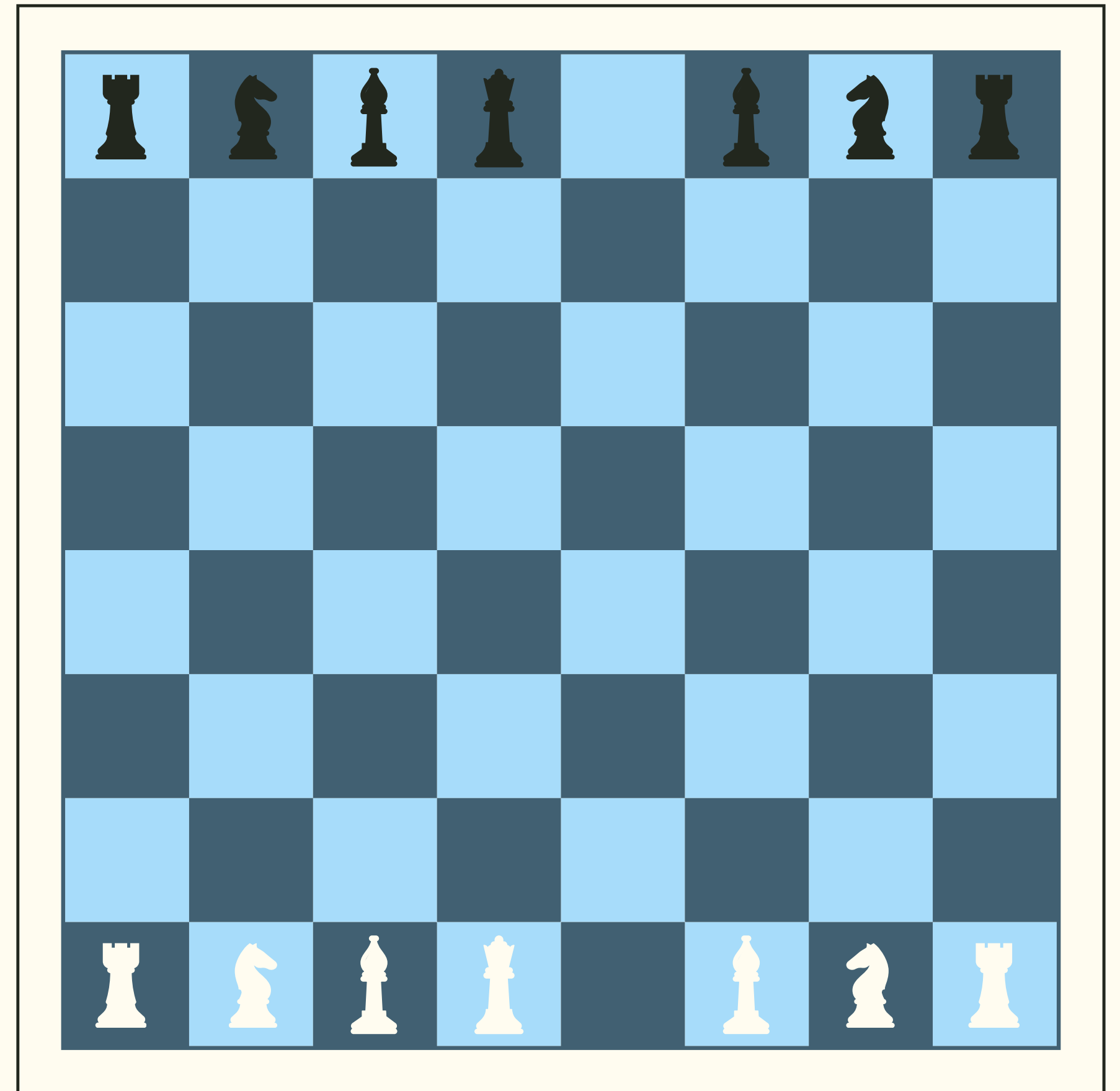


# JEU D'ECHECS AVEC 4 PIÈCES



# Groupe



**Serenic MOHANRAJU**   **Sacha GRAMATIKOFF**



Chef de projet



Developpeur

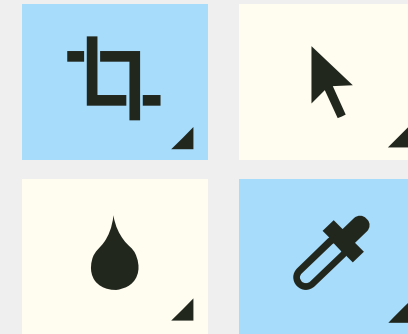
# Consigne



Voici les consigne que l'on nous a imposé :

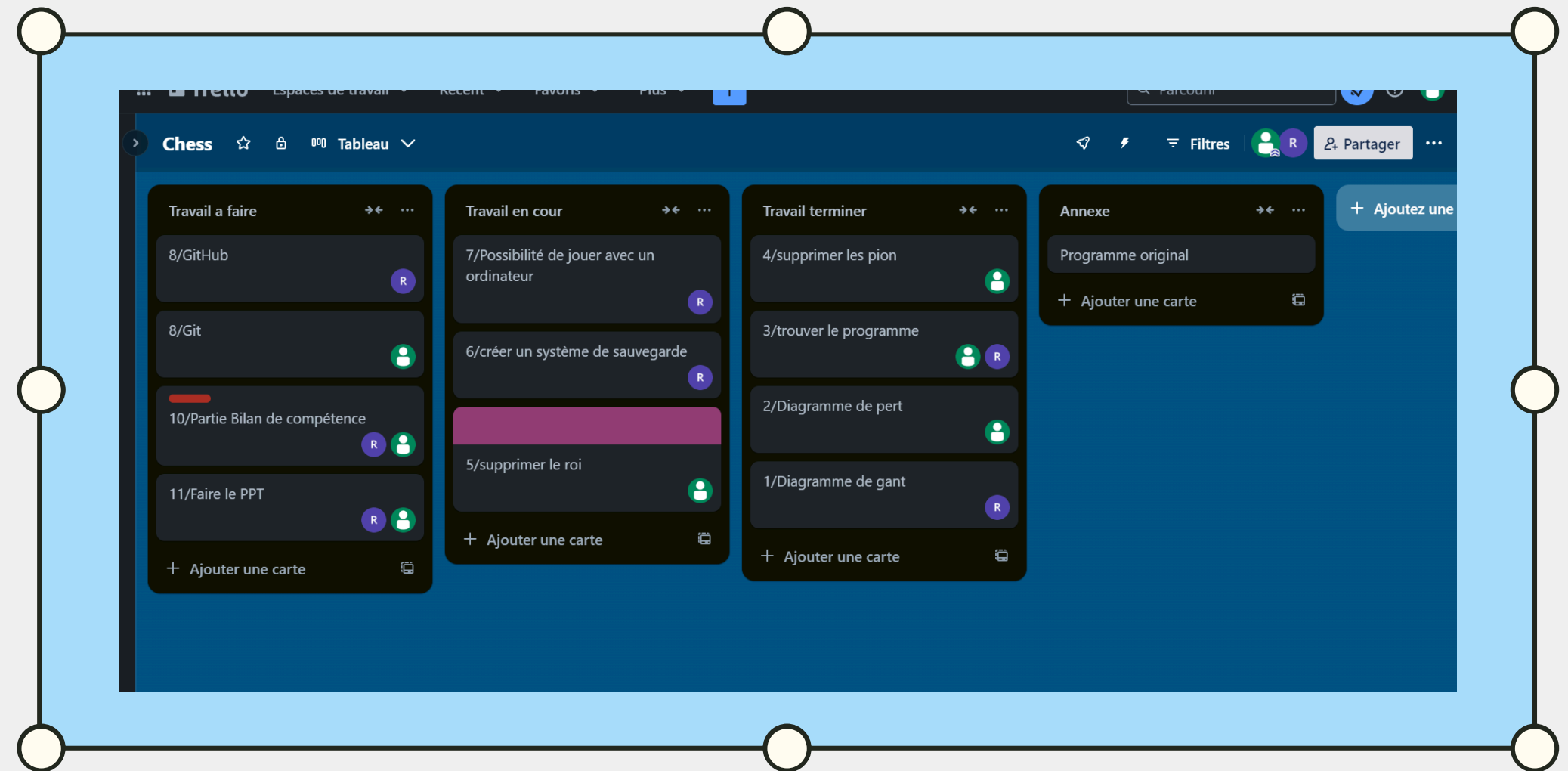
- Tour, Reine, fou et le cheval.
- Jeu avec ordi ou deux personnes
- plateau de 8×8
- Programmer la possibilité de sauvegarder une partie dans un fichier et pouvoir la reprendre.

# Trello



UPLOAD

Afin de réaliser ce projets nous  
avons conçu un trello afin de se  
repartir les taches



Travail a faire

8/GitHub

8/Git

10/Partie Bilan de compétence

11/Faire le PPT

Ajouter une carte

Travail en cour

7/Possibilité de jouer avec un ordinateur

6/créer un système de sauvegarde

5/supprimer le roi

Ajouter une carte

Travail terminer

4/supprimer les pion

3/trouver le programme

2/Diagramme de pert

1/Diagramme de gant

Ajouter une carte

Annexe

Programme original

Ajouter une carte

Ajoutez une

# Diagramme de Gantt

Voici comment nous nous sommes organiser

Semaine 1			
	Vendredi	Samedi	Dimanche
10:			
11:			
12:			
13:			
14:			
15:			
16:			
17:			
18:	Annonce du projets		
19:			
20:	Mise au point et repartition des taches		
21:			
22:			
23:			

Semaine 2							
	Lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi	samedi	dimanche
10:							
11:							
12:							
13:							
14:							
15:							
16:							
17:							
18:							
19:							
20:	Mise au point						Commencer le PPT
21:							
22:							
23:							

Semaine 3					
	Lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi
10:					
11:					
12:					
13:					
14:					Presentation
15:					
16:					
17:					
18:					
19:					
20:	Finaliser le PPT			Derniere mise au point	
21:					
22:					
23:					

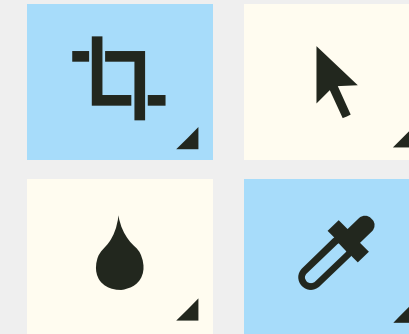
Semaine 1			
	Vendredi	Samedi	Dimanche
10:			
11:			
12:			
13:			
14:			
15:			
16:			
17:			
18:	Annnonce du projets		
19:			
20:	Mise au point et repartition des taches		
21:			
22:			
23:			

Semaine 2							
	Lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi	samedi	dimanche
10:							
11:							
12:							
13:							
14:							
15:							
16:							
17:							
18:							
19:							
20:	Mise au point						Commencer le PPT
21:							
22:							
23:							



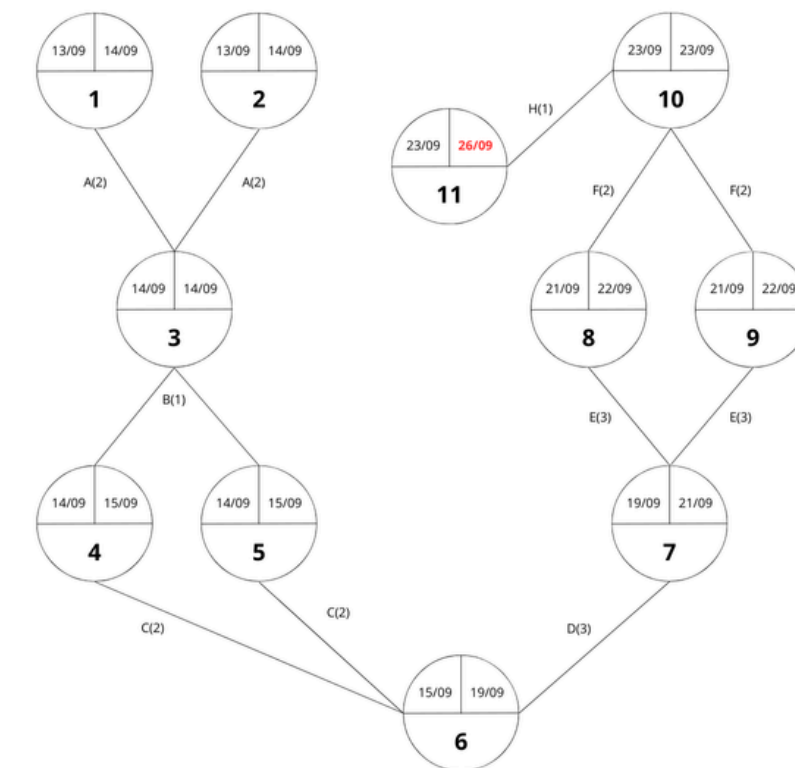
Semaine 3					
	Lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi
10:					
11:					
12:					
13:					
14:					Presentation
15:					
16:					
17:					
18:					
19:					
20:	Finalaliser le PPT			Derniere mise au point	
21:					
22:					
23:					

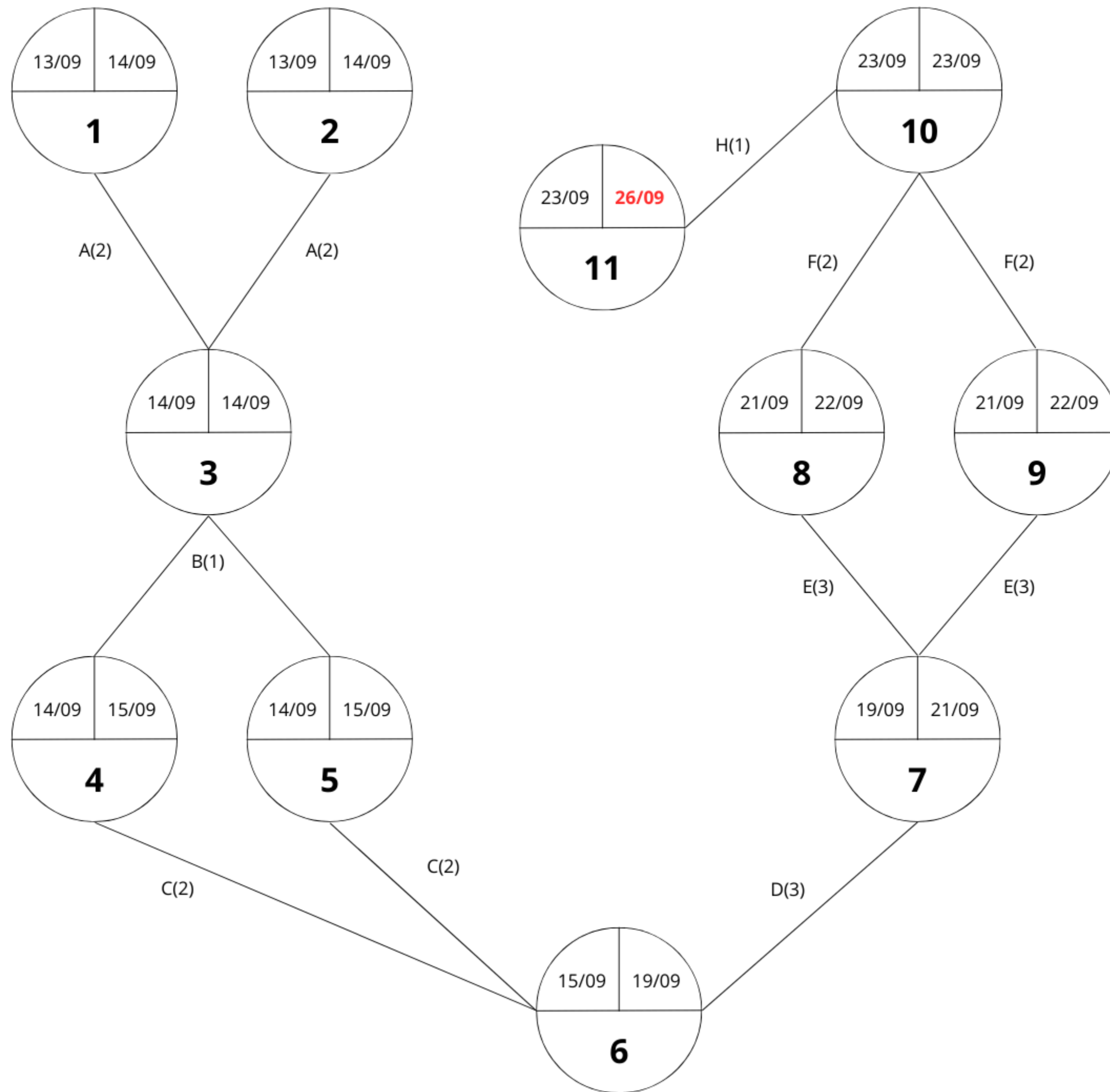
# Diagramme de P.E.R.T



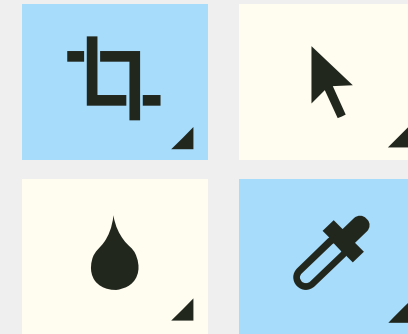
UPLOAD

Afin de réaliser ce projets nous avons conçu un Diagramme de P.E.R.T afin de se situer dans les taches



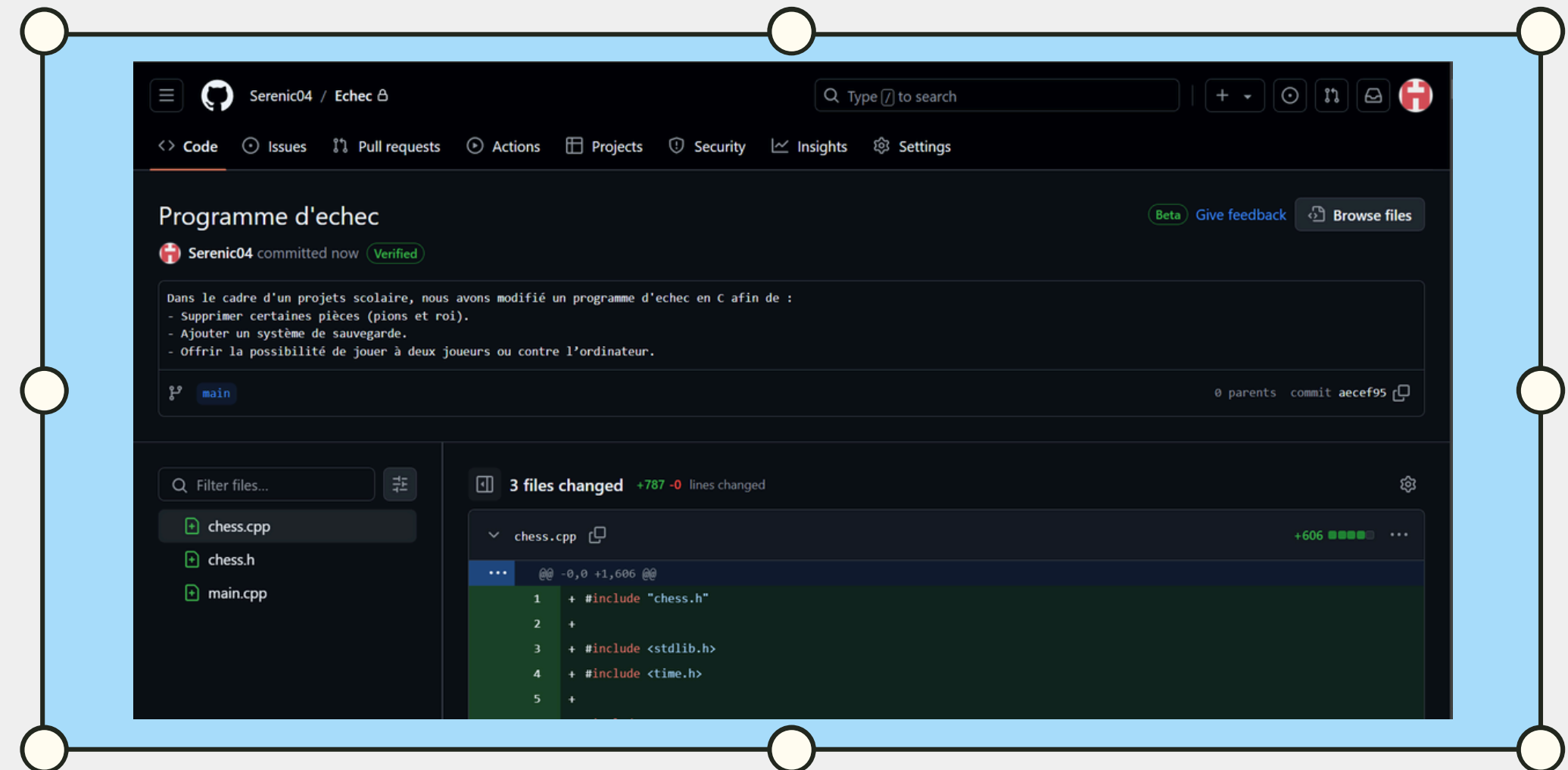


# GitHub



UPLOAD

Afin de collaborer dans ce projets  
nous avons utilisé GitHub



Programme d'echec

Beta Give feedback

📄 Browse files

👤 Serenic04 committed now

Verified

Dans le cadre d'un projets scolaire, nous avons modifié un programme d'echec en C afin de :

- Supprimer certaines pièces (pions et roi).
- Ajouter un système de sauvegarde.
- Offrir la possibilité de jouer à deux joueurs ou contre l'ordinateur.

🔗 main

0 parents commit aecef95

🔍 Filter files...

📄 chess.cpp

📄 chess.h

📄 main.cpp

📄 3 files changed +787 -0 lines changed

⌵ chess.cpp

+606

...

@@ -0,0 +1,606 @@

1 + #include "chess.h"

2 +

3 + #include <stdlib.h>

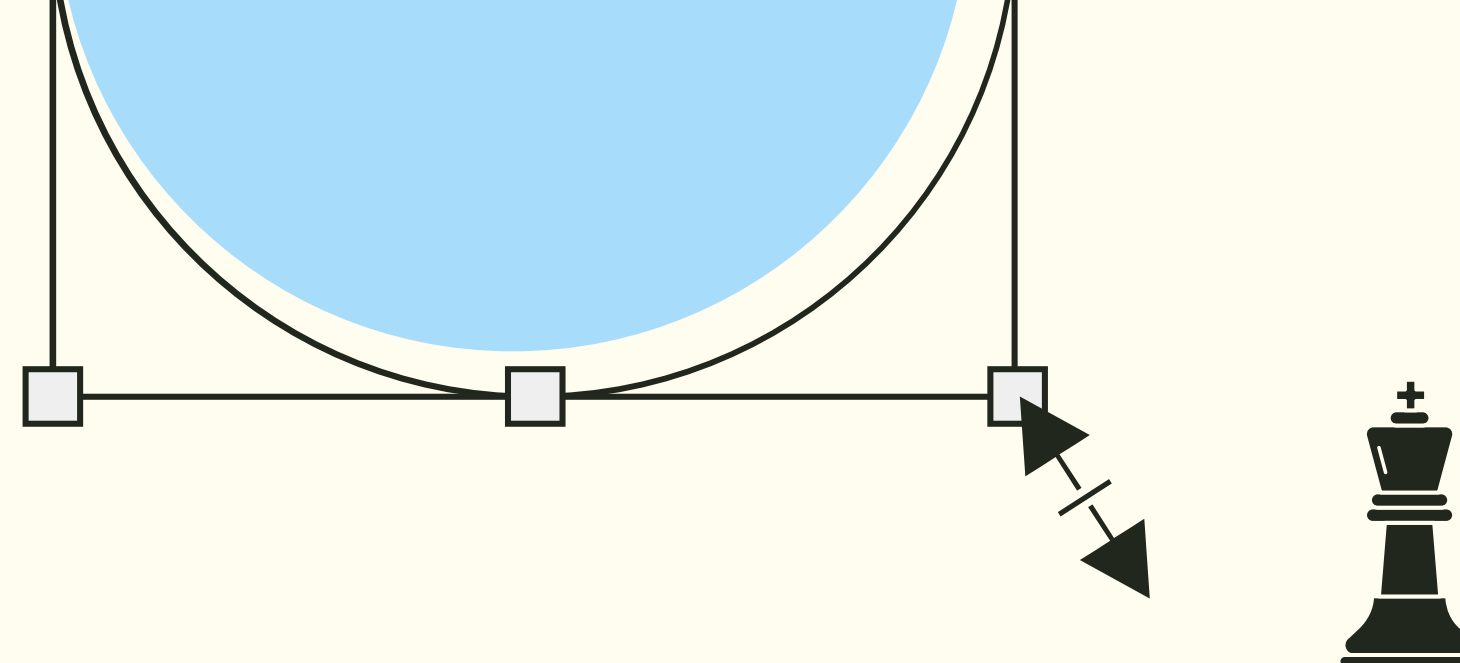
4 + #include <time.h>

5 +

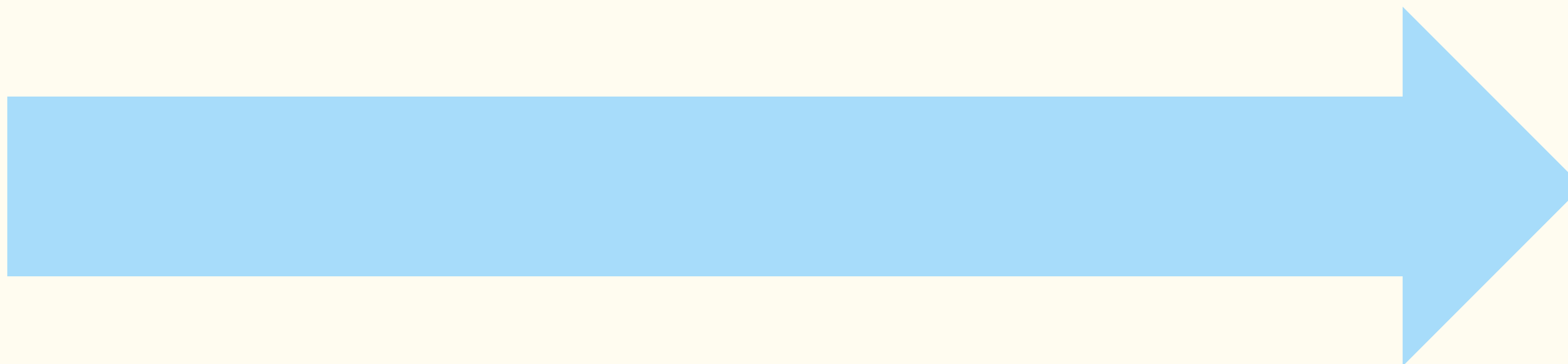


Voici les consigne que l'on nous a imposé :

- Tour, Reine, fou et le cheval.
- Jeu avec ordi ou deux personnes
- plateau de 8×8
- Programmer la possibilité de sauvegarder une partie dans un fichier et pouvoir la reprendre.



# Voici a quoi ressemble le jeu



# Voici le menu



Jeu par Sacha Gramatikoff et Serenic Mohanraju.

A n'improte quel moment de la partie, tapez ' "save" pour sauvegarder.

\_\_\_MENU ECHEC\_\_\_

- 1 - Jouer contre un joueur local
- 2 - Jouer contre un ordinateur
- 3 - Continuer une partie sauvegardee
- 4 - Comment jouer ?
- 0 - Quitter le jeu

Entrez votre choix :

4

Pour jouer, choisissez d'abord votre piece; Et notez ses coordonnees x et y .

Ensuite, choisissez sa destination; Et notez les coordonnees x et y de la destination .

Pour entrer votre coup, il vous suffit de d'ecrire les 4 coordonnees concatenees .

Par exemple, pour jouer votre reine qui est a la case (3,1) a la case (5,3);

Vous ecrirez : 3153

# Voici l'interface de l'échiquier

	y:	0	1	2	3	4	5	6	7
x:									
0				T					t
1		C							c
2		F							f
3			F		r				
4							c		
5									f
6		C		R					
7		T							t

Au tour des Noirs :  
Entrez votre coup :

	y:	0	1	2	3	4	5	6	7
x:									
0		T							t
1									
2		F		C			c		f
3		r		F					
4									
5									
6		C						f	c
7					T				t

Au tour des Blancs :  
Entrez votre coup :



**Pour sauvegarder  
il suffit  
simplement de  
taper "save"**

```
      y: 0 1 2 3 4 5 6 7
x:
0      T      t
1      C      c
2      F      f
3      R      r
4      C      f
5      F
6      c
7      T      t
```

Au tour des Blancs :

Entrez votre coup :

save

Jeu sauvegarde !

\_\_\_MENU ECHEC\_\_\_

1 - Jouer contre un joueur local

2 - Jouer contre un ordinateur

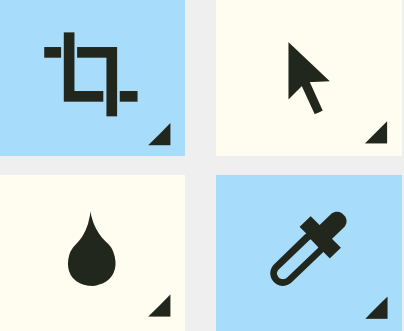
3 - Continuer une partie sauvegardee

4 - Comment jouer ?

0 - Quitter le jeu

Entrez votre choix :

# Bilan de compétence



UPLOAD

Pour conclure notre projet un bilan de compétence acquise

## Bilan de compétence

### 1. Analyse du projet

Le projet consistait à :

- Trouver un programme d'échecs en C.
- Modifier le programme :
  - Supprimer certaines pièces (pions et roi).
  - Ajouter un système de sauvegarde.
  - Offrir la possibilité de jouer à deux joueurs ou contre l'ordinateur.
- Présentation finale :
  - Diagrammes de PERT et Gantt.
  - Un tableau Trello pour la gestion du projet.

### 2. Compétences techniques et professionnelles développées

#### a. Programmation en langage C

- Compréhension du code source d'un programme d'échecs :
  - Lecture du code, compréhension de la structure des données et des algorithmes utilisés (gestion des pièces, déplacements, règles du jeu).
- Modification du code existant :
  - Retrait de certaines pièces (pions et roi), nécessitant des compétences en logique de programmation pour ajuster les règles du jeu sans ces pièces.
  - Ajout de fonctionnalités comme un système de sauvegarde (écriture/lecture dans des fichiers, gestion de l'état de la partie).
  - Implémentation d'un mode de jeu à deux joueurs ou contre l'ordinateur (intégration d'algorithmes simples pour simuler l'adversaire).

#### b. Gestion de projet

- Utilisation de diagrammes de PERT et Gantt :
  - Construction d'un diagramme de PERT pour identifier les tâches, les dépendances, et les temps de réalisation des différentes étapes du projet.
  - Création d'un diagramme de Gantt pour planifier les tâches dans le temps, attribuer des délais, et suivre l'avancement.
- Utilisation de Trello pour la gestion des tâches :
  - Division du projet en sous-tâches.
  - Suivi des tâches à réaliser, en cours et terminées.

### 3. Autre Compétences

#### a. Résolution de problèmes

- Adaptation des algorithmes existants pour refléter les nouvelles règles (partie sans pions ni roi).

### b. Organisation et gestion du temps

- Planification : Gestion efficace du temps pour respecter les deadlines du projet.
- Suivi des progrès : Mise à jour régulière du Trello et ajustements des diagrammes de PERT et Gantt en fonction des imprévus et du rythme d'avancement.

### c. Travail collaboratif

- Communication avec les membres de l'équipe, partage des responsabilités.
- Coordination via Trello et suivi des tâches communes.

### d. Présentation orale et visuelle

- Création d'un PowerPoint :
  - Présentation claire et structurée du projet, des étapes de développement et des résultats.
  - Explication des outils de gestion de projet (PERT, Gantt, Trello).

### 4. Freins rencontrés

#### Freins techniques :

- Algorithme de jeu contre l'ordinateur : Complexité de l'implémentation d'un algorithme qui simule un joueur d'échecs.

### Synthèse du bilan de compétences

Ce projet a permis de développer une série de compétences importantes, telles que la programmation en C, la gestion de projet avec des outils comme Trello, PERT et Gantt, ainsi que la résolution de problèmes. En outre, il a permis d'acquérir une meilleure gestion du temps et une capacité à planifier et exécuter un projet en plusieurs étapes.

# Bilan de compétence

## 1. Analyse du projet

Le projet consistait à :

- **Trouver un programme d'échecs en C.**
- **Modifier le programme :**
  - Supprimer certaines pièces (pions et roi).
  - Ajouter un système de sauvegarde.
  - Offrir la possibilité de jouer à deux joueurs ou contre l'ordinateur.
- **Présentation finale :**
  - Diagrammes de PERT et Gantt.
  - Un tableau Trello pour la gestion du projet.

## 2. Compétences techniques et professionnelles développées

### a. Programmation en langage C

- **Compréhension du code source d'un programme d'échecs:**
  - Lecture du code, compréhension de la structure des données et des algorithmes utilisés (gestion des pièces, déplacements, règles du jeu).
- **Modification du code existant:**
  - Retrait de certaines pièces (pions et roi), nécessitant des compétences en logique de programmation pour ajuster les règles du jeu sans ces pièces.
  - Ajout de fonctionnalités comme un **système de sauvegarde** (écriture/lecture dans des fichiers, gestion de l'état de la partie).
  - Implémentation d'un mode de jeu à deux joueurs ou contre l'ordinateur (intégration d'algorithmes simples pour simuler l'adversaire).

### b. Gestion de projet

- **Utilisation de diagrammes de PERT et Gantt:**
  - Construction d'un **diagramme de PERT** pour identifier les tâches, les dépendances, et les temps de réalisation des différentes étapes du projet.
  - Création d'un **diagramme de Gantt** pour planifier les tâches dans le temps, attribuer des délais, et suivre l'avancement.
- **Utilisation de Trello** pour la gestion des tâches :
  - Division du projet en sous tâches.
  - Suivi des tâches à réaliser, en cours et terminées.

## 3. Autre Compétences

### a. Résolution de problèmes

- **Adaptation des algorithmes** existants pour refléter les nouvelles règles (partie sans pions ni roi).

### b. Organisation et gestion du temps

- **Planification** : Gestion efficace du temps pour respecter les deadlines du projet.
- **Suivi des progrès** : Mise à jour régulière du Trello et ajustements des diagrammes de PERT et Gantt en fonction des imprévus et du rythme d'avancement.

### c. Travail collaboratif

- Communication avec les membres de l'équipe, partage des responsabilités.
- Coordination via Trello et suivi des tâches communes.

### d. Présentation orale et visuelle

- **Création d'un PowerPoint:**
  - Présentation claire et structurée du projet, des étapes de développement et des résultats.
  - Explication des outils de gestion de projet (PERT, Gantt, Trello).

## 4. Freins rencontrés

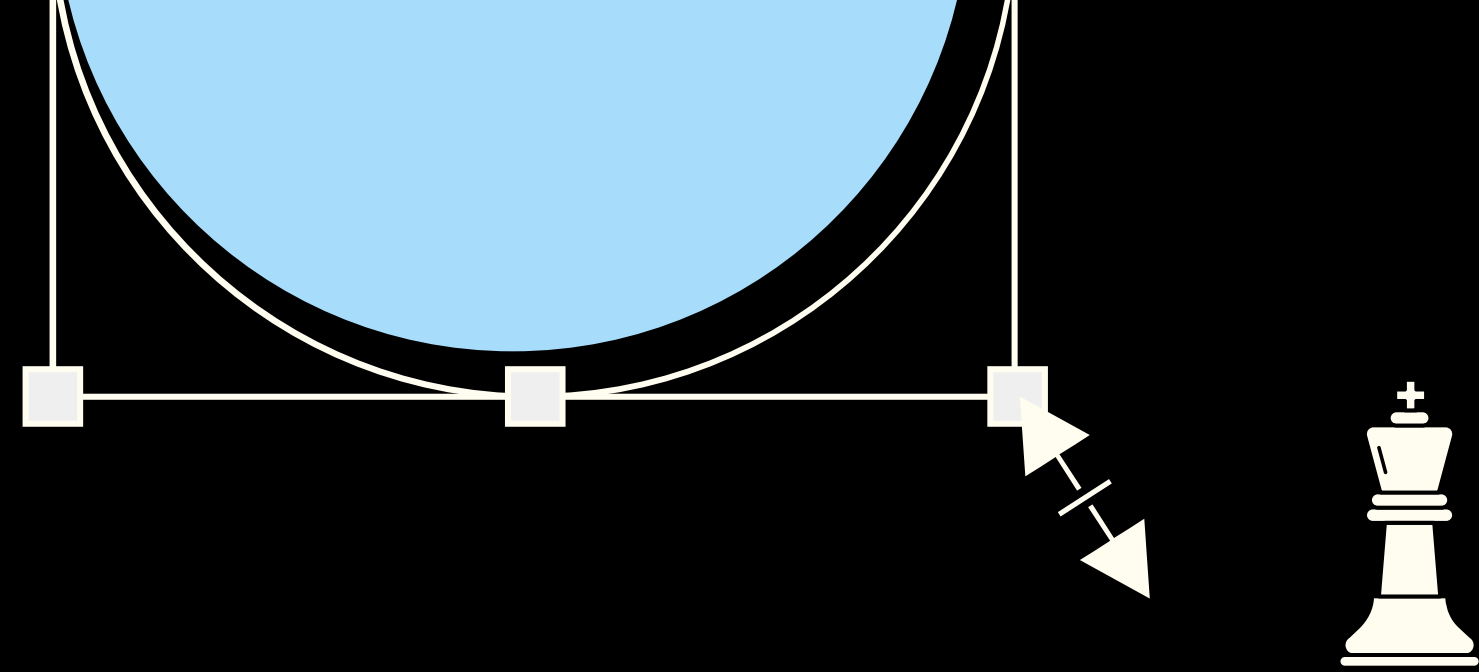
Freins techniques :

- **Algorithme de jeu contre l'ordinateur** : Complexité de l'implémentation d'un algorithme qui simule un joueur d'échecs.

## Synthèse du bilan de compétences

Ce projet a permis de développer une série de compétences importantes, telles que la programmation en C, la gestion de projet avec des outils comme Trello, PERT et Gantt, ainsi que la résolution de problèmes. En outre, il a permis d'acquérir une meilleure gestion du temps et une capacité à planifier et exécuter un projet en plusieurs étapes.

× Durée du projet

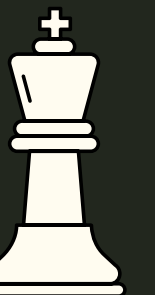


**Le projet nous aura pris  
au final 2 semaine**

# Conclusion



Ce projet a permis de développer une série de compétences importantes, telles que la programmation en C, la gestion de projet avec des outils comme Trello, PERT et Gantt, ainsi que la résolution de problèmes. En outre, il a permis d'acquérir une meilleure gestion du temps et une capacité à planifier et exécuter un projet en plusieurs étapes.



**Merci de pour  
votre attention**

SAVE

