**Analyse détaillée**

**Phase #1**

**Club d’échec RnD**



3000 ave Boullé,  
Saint-Hyacinthe, QC,  
J2S 1H9  
Tel.: 450-773-6800

**Préparée par :**

David Fournier-Leduc  
Renaud Gariépy

24 août 2016

Table des matières

[Description 3](#_Toc426273668)

[Conception du logo 3](#_Toc426273669)

[Les couleurs du site 3](#_Toc426273670)

[Les pages du site 3](#_Toc426273671)

# Description

Le nom du club retenu est : « Club d’échec RnD ». L’acronyme RnD signifie Renaud et David, les deux membres fondateurs du club mais fait aussi référence à la classe random en programmation. Le club a été créé pour promouvoir le jeu d’échecs et de rassembler des joueurs dans le but de développer une communauté où on peut s’échanger des conseils et stratégies. Ce club a été choisi parce que nous aimons la complexité de ce jeu qui semble simple au départ. Il est aussi intéressant de noter que c’est un des rares jeu de table qui n’a pas été solutionné par un ordinateur, c’est-à-dire que tous les mouvements possibles n’ont pas encore été calculés. Pour donner un exemple approximatif, il a été estimé, grâce au nombre de Shannon, que l’arbre des possibilités d’une partie d’échec était de l’ordre de 10 exposant 120 possibilités[[1]](#footnote-1). À titre comparatif, il est estimé que l’univers observable est composé de 10 exposant 80 atomes (convertis en atomes d’hydrogène)[[2]](#footnote-2). Il n’existe donc aucune façon de gagner assurément, même avec l’assistance d’un ordinateur, contrairement à plusieurs autres jeux comme tic-tac-toe ou puissance 4. Ceci est dû au fait que le nombre de mouvements possibles est tellement élevé qu’il n’est pas réaliste de calculer exactement les mouvements gagnants même avec les ordinateurs les plus puissants créés. Le club se démarque par son exceptionnelle interaction avec et entre ses membres grâce à son forum intégré au site qui facilite la discussion et les échanges entre ses membres. Ceci permet de faire des liens entre les membres du club plus facilement pour augmenter les relations inter-membres et l’efficacité du travail d’équipe pour résoudre les problèmes d’échecs les plus complexes. Le club est aussi très ouvert aux suggestions constructives des membres ce qui permet de modeler le site à l’image de ses membres. Le club offre aussi des guides de stratégies des meilleurs joueurs du monde pour permettre la croissance de ses membres. Le club souhaite utiliser une application Web pour mieux gérer la liste de ses membres et d’avoir plus d’informations sur comment les contacter. Il est aussi important pour le club d’avoir une communication de stratégies entre ses membres pour se préparer aux tournois d’échecs internationaux et de pouvoir faire des sessions d’entraînement à distance.

# Conception du logo

À partir d’un logiciel de dessin (je vous recommande GIMP), concevoir le logo qui va représenter le club. Soyez professionnel, car le logo est la marque de commerce du club. Copier ici le résultat du logo et les explications qui s’y rattachent.

# Les couleurs du site

Inscrire les échantillons de couleurs ainsi que leurs codes HTML.

|  |  |
| --- | --- |
| Couleur | Code HTML |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# Les pages du site

|  |  |
| --- | --- |
| Page d’accueil | |
| Titre : | [Entrer le titre de cette page] |
| Description : | [Expliquer ce que cette page va contenir brièvement] |
| Textes : | [Inscrire les textes à utiliser] |
| Images ou graphiques : | Insérer les images, schémas ou graphiques qui seront utilisés dans cette page.] |

|  |  |
| --- | --- |
| À propose de | |
| Titre : | [Entrer le titre de cette page] |
| Description : | [Expliquer ce que cette page va contenir] |
| Textes : | [Inscrire les textes à utiliser.] |
| Images ou graphiques : | Insérer les images, schémas ou graphiques qui seront utilisés dans cette page.] |

|  |  |
| --- | --- |
| Contact | |
| Titre : | [Entrer le titre de cette page] |
| Description : | [Expliquer ce que cette page va contenir] |
| Textes : | [Inscrire les textes à utiliser.] |
| Images ou graphiques : | Insérer les images, schémas ou graphiques qui seront utilisés dans cette page.] |

1. https://en.wikipedia.org/wiki/Shannon\_number [↑](#footnote-ref-1)
2. https://en.wikipedia.org/wiki/Observable\_universe#Matter\_content [↑](#footnote-ref-2)