

## Cahier des charges

Il nous a été demandé dans le cadre de notre projet tuteuré de faire un jeu d'échec jouable en joueur contre joueur. Pour ce faire nous avons d'abord choisi de créer une première version jouable sur un terminal Linux puis de nous consacrer à une réalisation graphique qui rendrait le jeu plus agréable à jouer.

Nos contraintes ont été les suivantes :

Partie technique :

- Avoir connaissance de chaque déplacement spécial réalisable par chacune des pièces.
- Vérifier si, après chaque déplacement, le joueur adverse est en échec ou en échec et mat.
- Si le joueur est effectivement en échec au début de son tour, vérifier si le mouvement effectué lui permet de sortir de l'échec.
- Avoir connaissance de toutes les cases sur lesquelles la pièce sélectionnée pourrait s'arrêter.
- Si une pièce est sélectionnée par erreur, il faut que le joueur ait la possibilité de changer la pièce qu'il souhaite jouer.

Partie graphique :

- Indiquer toutes les cases sur lesquelles la pièce sélectionnée pourrait s'arrêter.
- Chaque case du plateau doit correspondre à un bouton cliquable, en adaptant les événements en fonction de la pièce située sur la case correspondante.

Nous avons également pensés à ajouter une intelligence artificielle qui permettrait de jouer seul contre l'ordinateur mais le manque de temps et la complexité de la tâche ont rendus cet aspect impossible.

Le jeu respecte toutes ces contraintes et est jouable sur tous types d'ordinateur grâce à la partie graphique.