

# WinEchek

Un jeu qu'il est bien pour jouer aux echek

## 1 Contexte

J'suis dans mon paquebot, t'es dans ton radeau

## 2 Backlog produit

- Gestion de l'affichage et des contrôle de l'utilisateur (IHM)
  - **Haute** L'utilisateur pourra lancer une partie contre un adversaire de type humains sur la même machine
  - **Haute** L'utilisateur pourra lancer une partie contre un adversaire en local
  - **Moyenne** L'utilisateur pourra lancer une partie contre un adversaire en réseau
  - **Basse** L'utilisateur pourra lancer une partie contre une intelligence artificielle
  - **Haute** Présence du plateau et des pièces lors de l'affichage d'une partie
  - **Moyenne** Présence d'un timer dans l'affichage d'une partie
  - **Moyenne** Présence d'un historique des coups dans l'affichage d'une partie
  - **Haute** Présence d'un affichage des pièces prises lors d'une partie
  - **Haute** L'utilisateur pourra contrôler le déplacement de ses pièces grâce à la souris
  - **Moyenne** Afficher les coups possibles lorsque le joueur sélectionne une pièce
  - **Basse** Afficher un menu pour modifier des options d'affichage ou sauvegarder un historique de partie
- Moteur de jeu et contrôle des parties
  - **Haute** Déroulement en tour par tout
  - **Haute** Contrôle des déplacements possibles
  - **Haute** Contrôle des positions d'échec
  - **Haute** Contrôle de prise des pièces
  - **Haute** Contrôle de la promotion d'un pion en une autre pièce prise par l'adversaire
  - **Haute** Contrôle de fin de partie (échec et mat)
- Gestion des parties en réseau
  - **Haute** Permettre à l'utilisateur de jouer en réseau avec quelqu'un d'autre soit en local (sur un autre ordinateur)
  - **Moyenne** Permettre à l'utilisateur de jouer en réseau avec quelqu'un d'autre à travers internet
- Mise en place d'un joueur virtuel
  - **Basse** L'utilisateur jouera contre un joueur virtuel (intelligence artificielle) qui proposera plusieurs niveaux de difficulté

### 2.1