

WinEchek

Un jeu qu'il est bien pour jouer aux echek

1 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