 Le projet ne peut être validé que si :

* Il est possible à un joueur de jouer contre l’ordinateur.
* Il est possible de choisir parmi au moins deux stratégies ou deux niveaux de difficulté (il peut s’agir de la même stratégie avec différents paramètres).
* Il doit être possible de faire jouer l’ordinateur contre lui-même afin de permettre l’optimisation des paramètres de la stratégie de jeux ou le calcul de statistiques sur un grand nombre de parties.

Le plan suggéré est le suivant :

1. Implémentation des règles du jeu et d’un affichage (graphique ou texte). L’encadrant pourra aider si cet affichage n’est pas terminé avant la mi-parcours.
2. Conception de deux stratégies
3. Opposition de ces deux stratégies, sélection de la meilleure.
4. Facultatif : si les deux stratégies sont conçues de la même façon mais avec des paramètres différents, on pourra penser à un moyen de déterminer les meilleurs paramètres pour cette famille de stratégies.

**ETAPES DU PROJET**

1. Implémentation des déplacements
   1. Pion
   2. Fou
   3. Cavalier
   4. Roi
   5. Dame
   6. Tour

* Vérifier les codes de déplacements

1. Interface graphique
   1. Affichage plateau
   2. Affichage des pièces

* Modifier les coordonnées des pièces sur le plateau
  1. Possibilité de cliquer pour bouger une pièce
  2. Permettre d’afficher les déplacements pour chaque pièce

1. Evolution du plateau
   1. Permettre à l’utilisateur de choisir la pièce qu’il veut jouer
   2. Actualiser l’affichage du plateau après chaque déplacement
   3. Quid des pièces mortes ?
   4. Caractériser la fin de partie
   5. Faire des roques
2. Stratégie