 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 règles du jeu
   1. Implémentation des déplacements

* Pion
* Fou
* Cavalier
* Roi
* Dame
* Tour
* Ajouter les morts dans la liste morts
* Faire en sorte que les pièces ne puissent pas traverser d’autres pièces lors de leurs déplacements (tour, fou)
  1. Caractériser l’échec
* Echec
* Echec et mat
  1. Autres règles
* Roque
* Prise en passant
* Promotion
  + Listes des morts
  + Fonction qui recherche une valeur dans une liste
* VERIFIER LES FONCTIONS DE DEPLACEMENT ET LES AUTRES REGLES 🡪 SURTOUT POUR LE PION ET LA PRISE EN PASSANT

1. Interface graphique
   1. Initialisation

* Affichage plateau
* Affichage des pièces
* MODIFIER LES COORDONNEES DES PIECES DU 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 ? les mettre dans une liste et voir si on les dégage de l’interface ou non
2. Stratégie