|  |
| --- |
| Auteurs :   * El Acouchi Ilias * Laamiri Achraf * Mugrabi Mathieu * Bedaton Antoine * Matias Basil * Nikita Servais * Demonceau Quentin |
| 29/11/2018 |

|  |
| --- |
|  |
| SRD projet d’Année de BA2 |
| Jeu d’échecs et 3 variantes en multijoueur |
| Groupe : « On ne veut pas d’Échecs ! » |

# 1. Introduction

## 1.1 Objet

# Décrire et délimiter le but du SRD

Ce document est a but explicatif, en effet il doit permettre au informaticiens de réaliser le programme décrit dans celui-ci.

## 1.2 Portée

# Identifiez par leur(s) nom(s) le(s) logiciel(s) à produire

**Programme réseaux :** Permet au programme d’être joué simultanément par plusieurs utilisateurs sur des ordinateurs différents.

**Programme Jeu :** Implémente les fonctionnalités des jeux.

**Programme interface :** Sert a la représentation visuelle du programme.

## 1.3 Définitions, acronymes et abréviations

# Spécifiez ici tous les termes utilisés dans le reste du document pour pouvoir comprendre de façon correcte le SRD

|  |  |
| --- | --- |
| **Piece d’échec (PE):** | Figurines utilisées lors un jeu d’échec se déclinant sous plusieurs formes et servant a la représentation de son armée |
| **Tableau/Plateau d’échec :** | environnement du jeu d’échec |
| **Pion :** | PE pouvant se déplacer d’une case horizontalement ou verticalement et qui peuvent prendre des pions adverses a une case diagonalement. Le pion peut lorsqu’il atteint le coté opposé du tableau aussi se transformer en Tour, Cavalier, Reine, Fous. Déplacement de 2 cases possibles lors de son 1e mouvement de la partie. |
| **Tour** | PE se déplaçant horizontalement ou verticalement sur autant de cases que souhaité |
| **Roi :** | La PE la plus importante, si elle est prise par l’adversaire la partie est fini. Cette PE peut se déplacer dans toutes les directions d’une seule case. Cas de « echec » et cas de « echec et mat » |
| **Reine/Dame :** | La PE la plus puissante, elle peut se déplacer dans |
| **Cavalier/chevalier :** | PE pouvant se déplacer de 2 case dans une direction suivi d’une case dans une direction perpendiculaire. (déplacement en forme de L) |
| **Fonctionnaire :** | fait des sauts de nombre premiers (a partir de 5) horizontalement ou verticalement |
| **Garde :** | même déplacement que roi, pas affecté par « échec (et mat) » |
| **Fous :** | PE se déplaçant que diagonalement mais sur autant de cases que souhaité |
| **Faucon :** | saut de 2 ou 3 cases dans n’importe quel direction |
| **Chancellier :** | Combine les pouvoirs de tour et chevalier |
| **« Le Roc »** | Action particulière permettant de déplacer une tour et un roi si aucune de ces pièces n‘ont encore bougées de la partie. |
| Trappist chess | Variante des échecs classiques. Apporte comme nouveautés des PE inédites ainsi que des affrontements sur de plus grands plateaux |
| Dark chess | Variante des échecs classiques. Apporte comme nouveautés du brouillard de guerre sur le plateau. |
| Antichess / Losing chess | Variante des échecs classiques. Change les règles, dorénavant le gagnant est celui ayant perdu toutes ses PE, on est obligé de prendre une PE ci l’occasion se présente. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## 1.4 Références

# Contenir les références de tous les documents auxquels vous faites référence dans votre SRD

(a mettre en conformité !!!)

Variante d’échec « Trappist chess » :

<https://www.chessvariants.com/invention/trappist-1>

Variante d’échec « Dark chess » :

<https://en.wikipedia.org/wiki/Dark_chess>

Variante d’échec « Antichess / Losing chess» :

<https://en.wikipedia.org/wiki/Losing_Chess>

## 1.5 Vue d’ensemble

# Décrire ce que contient le reste du SRD et comment le reste du document est organisé

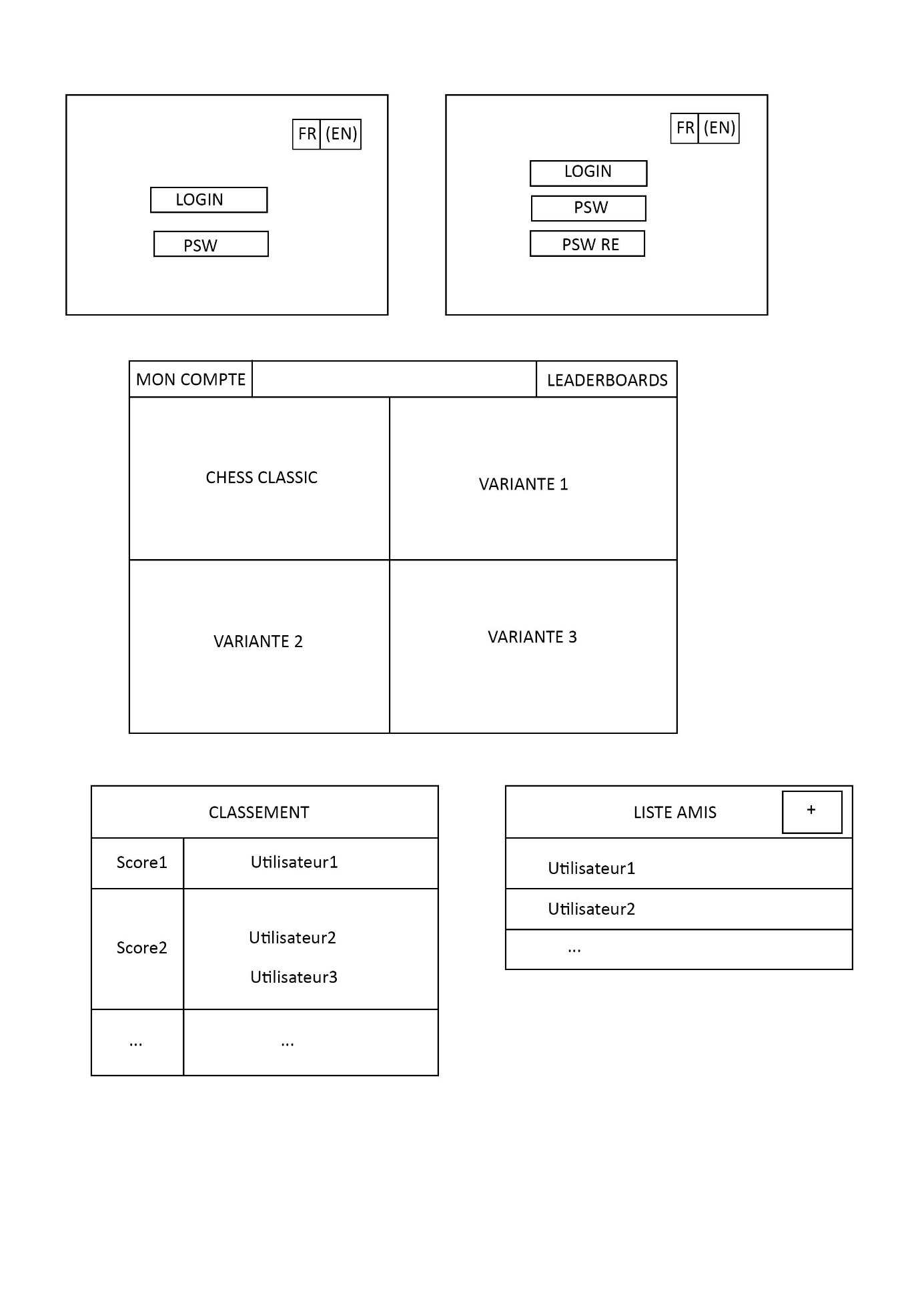
# 2. Description générale

## 2.1 Environnement

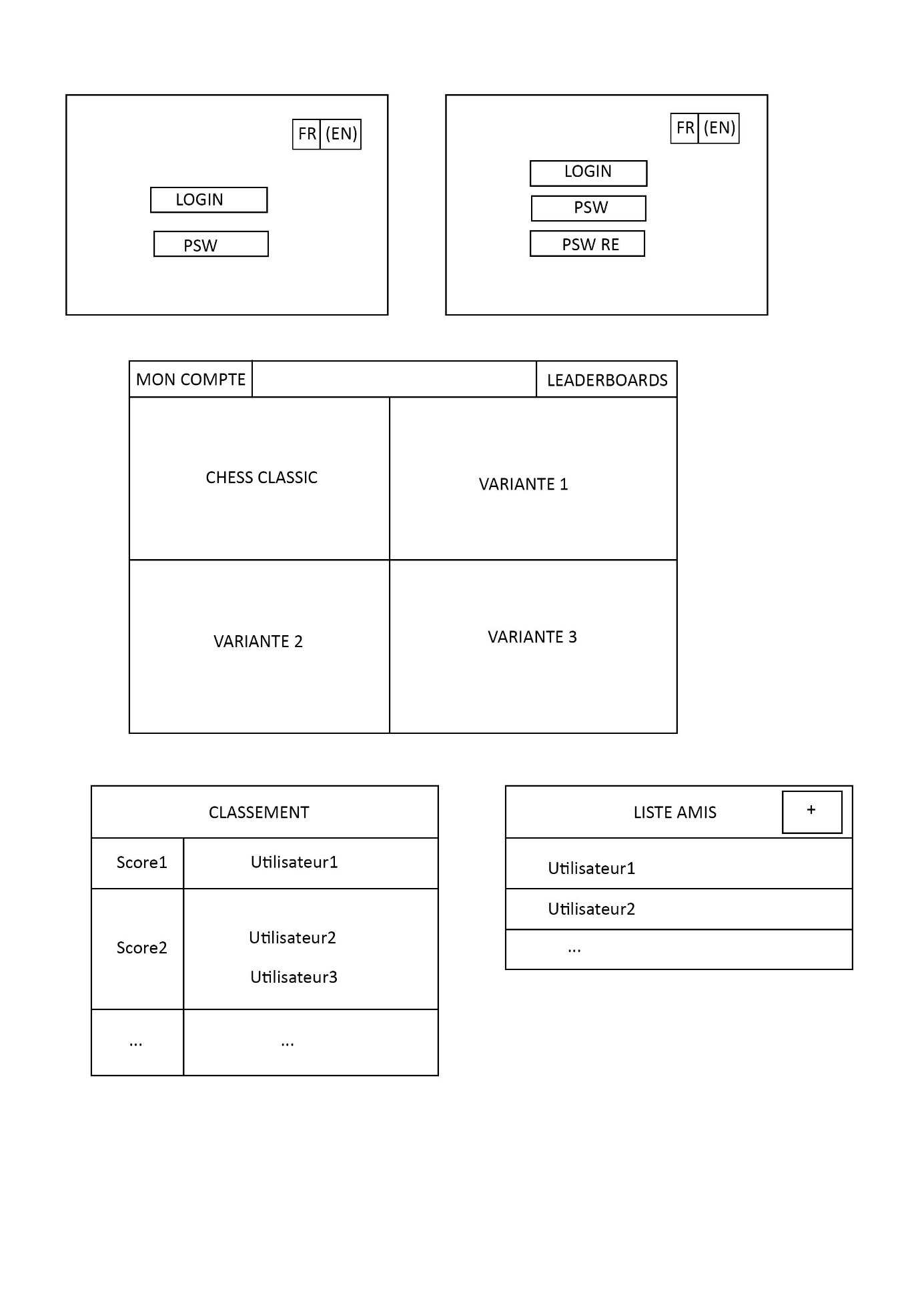
# Description du contexte du système et comment le système s’y intègre

### Les interfaces utilisateurs:

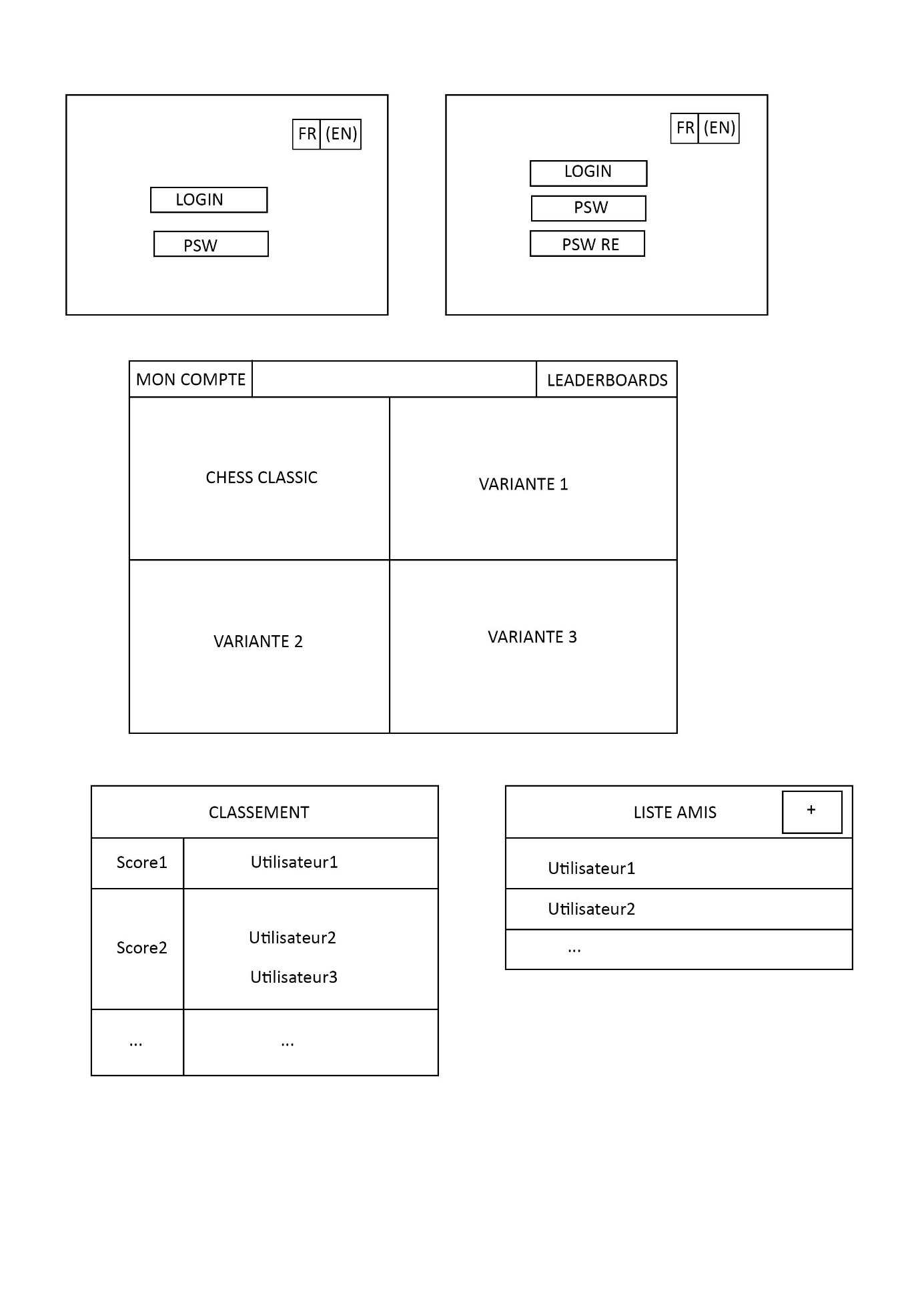
Les interfaces de connexion et d’inscription :



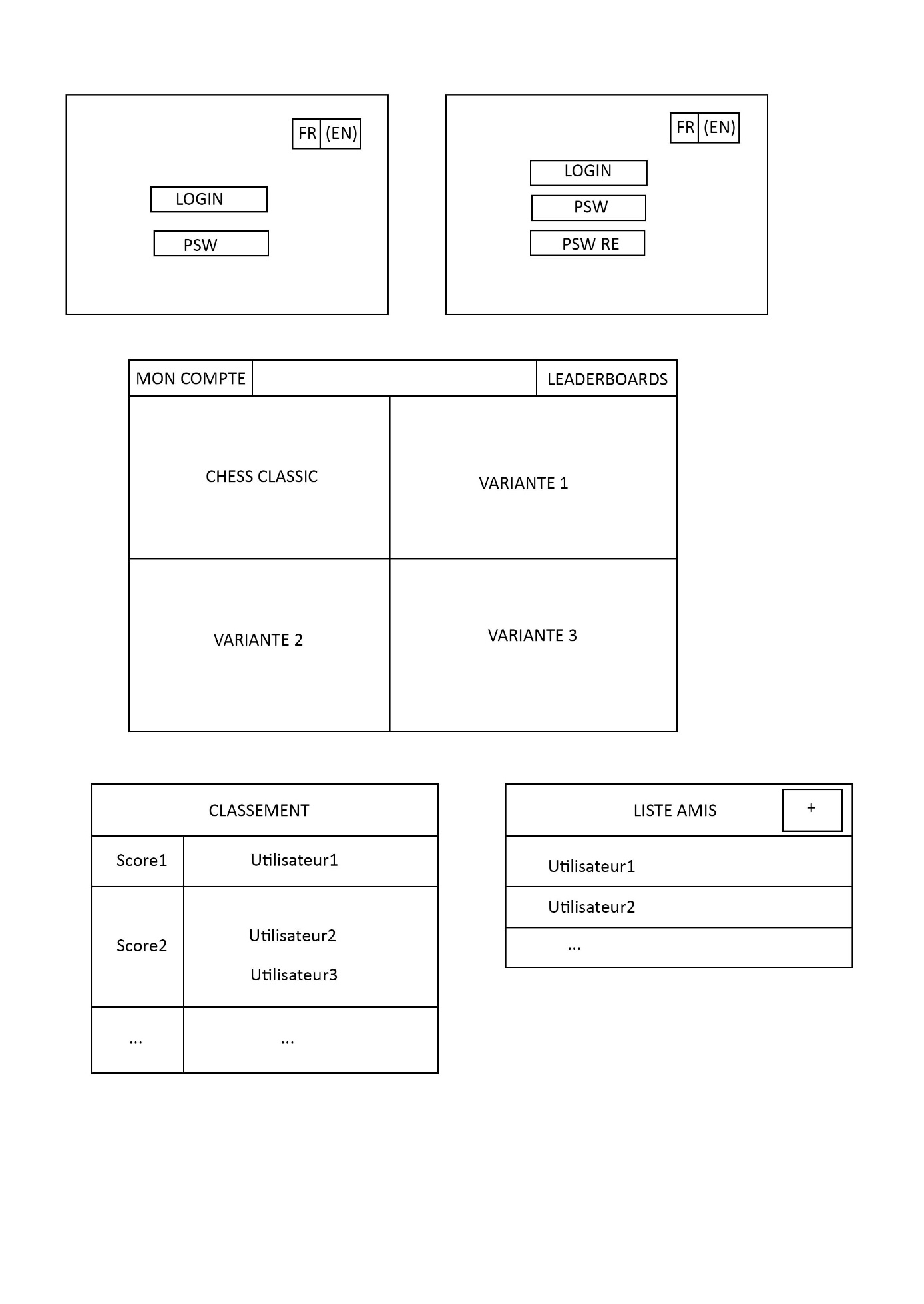
Les interfaces principales de sélection jeu :



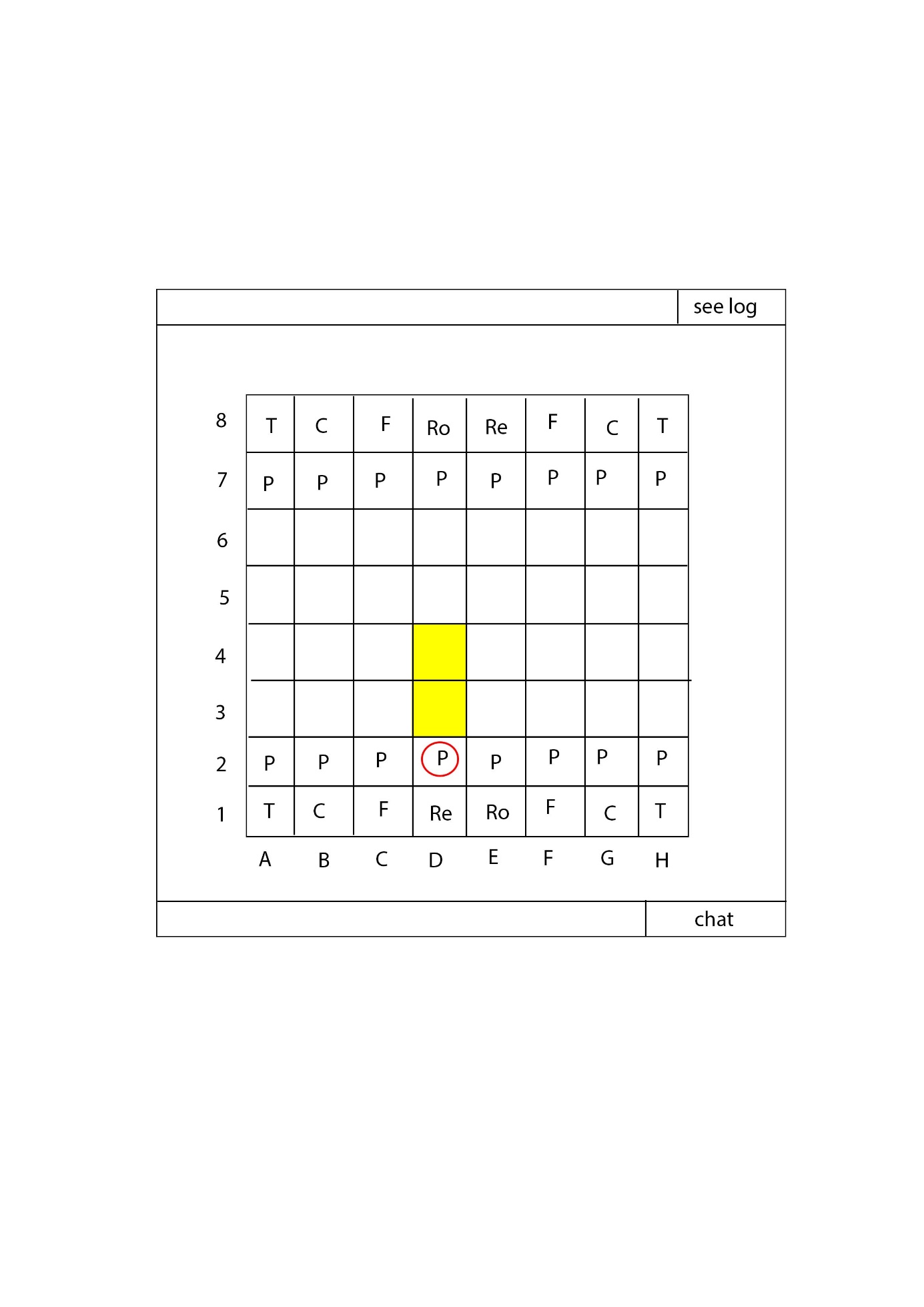
Les interfaces de classements :



Les interfaces de liste-amis :



Interface en jeu :

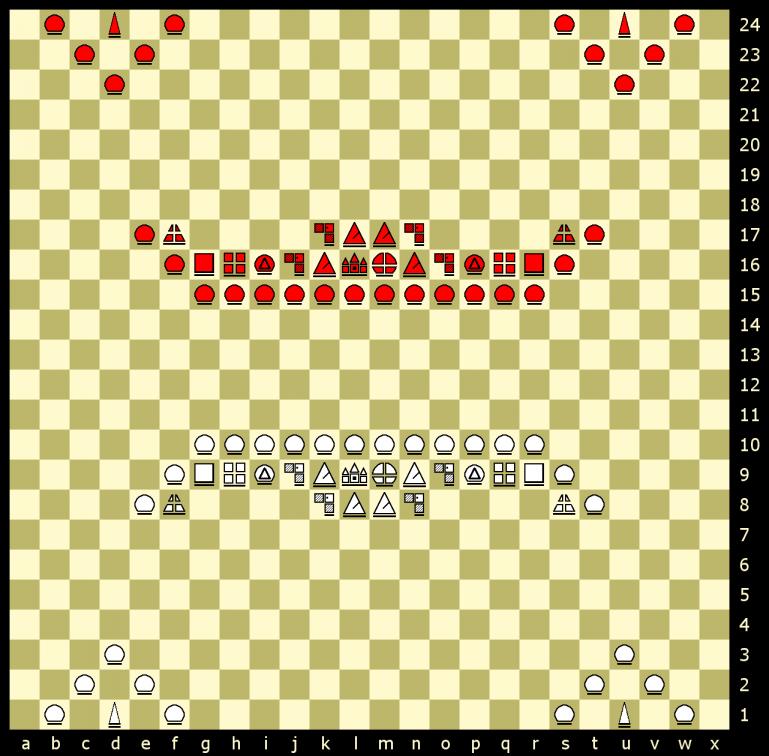


### Résumé des règles de jeux:

#### Chess Classique :

#### Trappist chess :

Jeu se jouant sur un plateau de 21x21

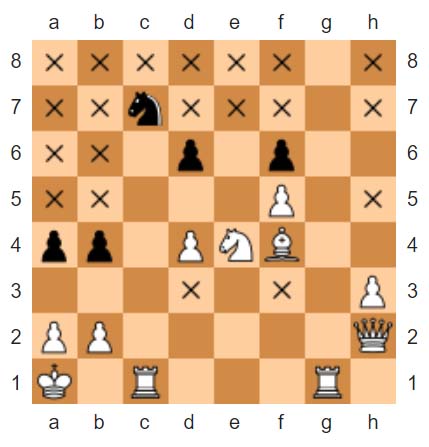


Nouvelles PE inédites :

* Chancelier : tour + chevalier
* Faucon : saut de 2 ou 3 cases dans n’importe quelle direction.
* Garde : même déplacement que roi, pas affecté par « échec (et mat) »
* Fonctionnaire : fait des sauts de nombre premiers (a partir de 5) horizontalement ou verticalement

Note : Saut ≠ déplacement car saute au-dessus d’autres PE (pas de gène)

#### Dark chess :



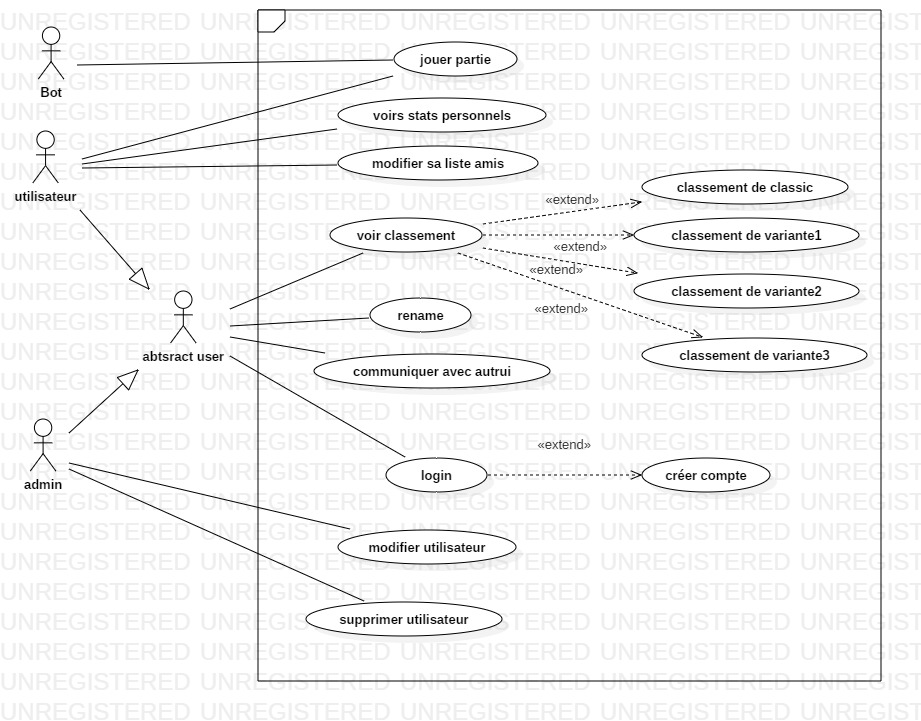
Echecs avec brouillard de guerre

#### Antichess / Losing chess

Jeu d’échec ou le but est de perdre toutes ses pièces, on est obligé de prendre des pièces si l’occasion se présente

## 2.2 Fonctions

# Résumé des fonctions principales que le logiciel doit exécuter



(version plus grande en annexe)

Les joueurs doivent avoir un compte utilisateur.

Les joueurs doivent pouvoirs lancer des parties et communiquer entre eux. Les utilisateurs du jeu doivent être capables de :

* Créer un compte protégé par un mot de passe
* Choisir et jouer à l’un des 4 modes de jeu contre un adversaire de niveau équivalent
* Consulter ses statistiques personnelles
* Consulter le classement général entre tous les utilisateurs du système (un classement par mode de jeu)
* Gérer une liste d’amis
* Ouvrir un chat avec ses amis

## 2.3 Caractéristiques des utilisateurs

# Décrire les caractéristiques générales des utilisateurs du produit

L’utilisateur visé et une personne quelconque, commun.

En ce qui concerne la capacité cognitive :

Il n’est pas nécessaire d’avoir des études pour comprendre le jeu d’échec. Il n’est même pas nécessaire de savoir lire puisque l’interface graphique sera assé intuitive une fois une partie lancée, une aide sera nécessaire pour diriger une personne illettrée à traverser plusieurs (environs 2). La partie la plus complexe du programme est la compréhension des règles de jeux, toute personnes comprenant les règles classique d’échecs seront aptes a utiliser le programme.

En ce qui concerne les capacités physiques :

Il est nécessaire d’avoir la vue, en effet aucun aménagement auditif n’est prévu pour les personnes non-voyantes. Concernant les personnes soufrant de daltonisme, normalement les couleurs ne sont pas contraignantes, car les couleurs principales sont le noir et le blanc. La majorité des personnes soufrant d’un handicap seront capable de jouer à ce jeu, en effet il suffit de pouvoir exercer une pression sur un bouton et de faire bouger la souris.

## 2.4 Contraintes

# Décrire de manière générale tout autre élément qui risque de limiter les options offertes au concepteur

## 2.5 Hypothèses et dépendances

Enumérer tous les facteurs qui influent sur les exigences énoncées dans la SRD

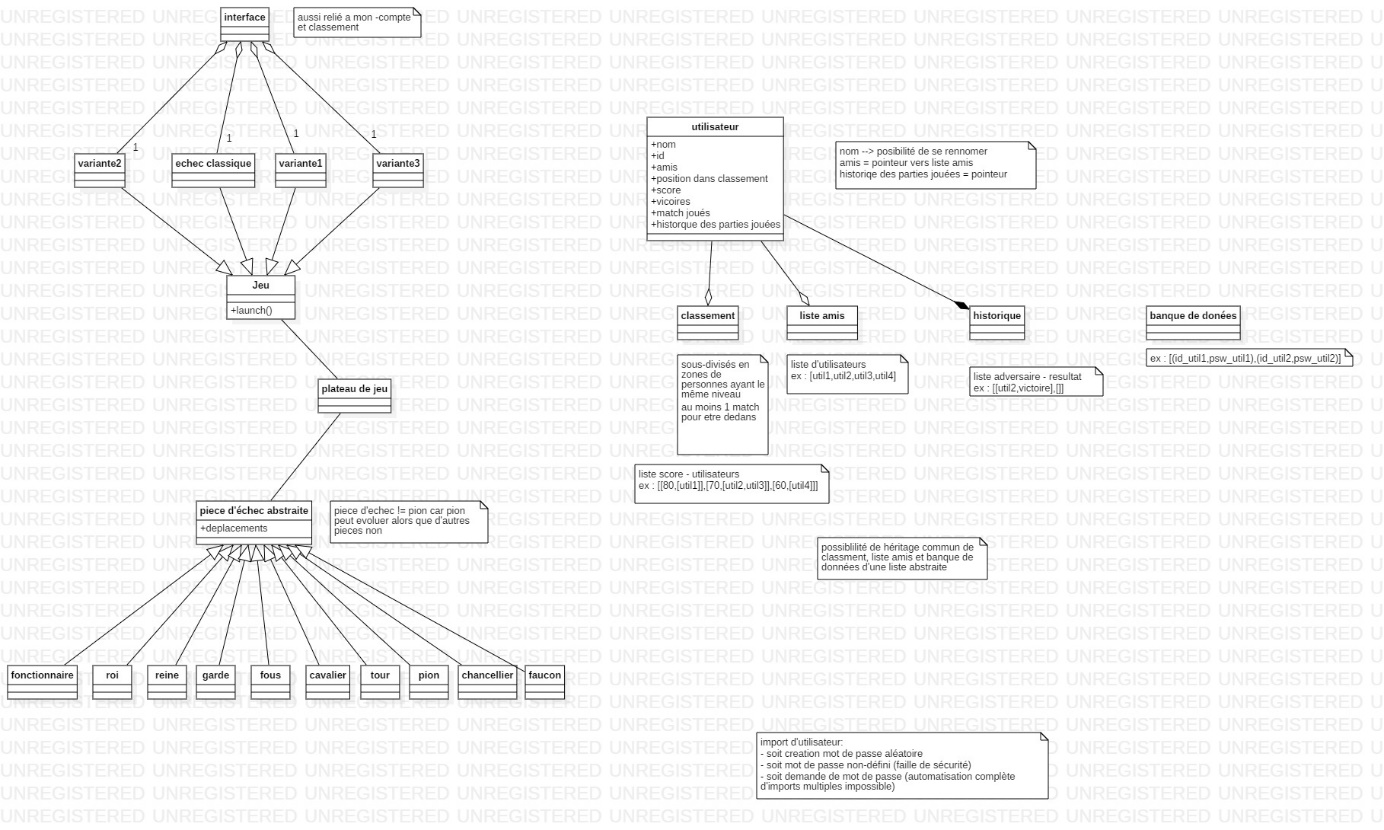
# 3. Exigences spécifiques

# Exigences des interfaces externes

# Exigences fonctionnelles

# Exigences de performance

# Exigences non fonctionnelles

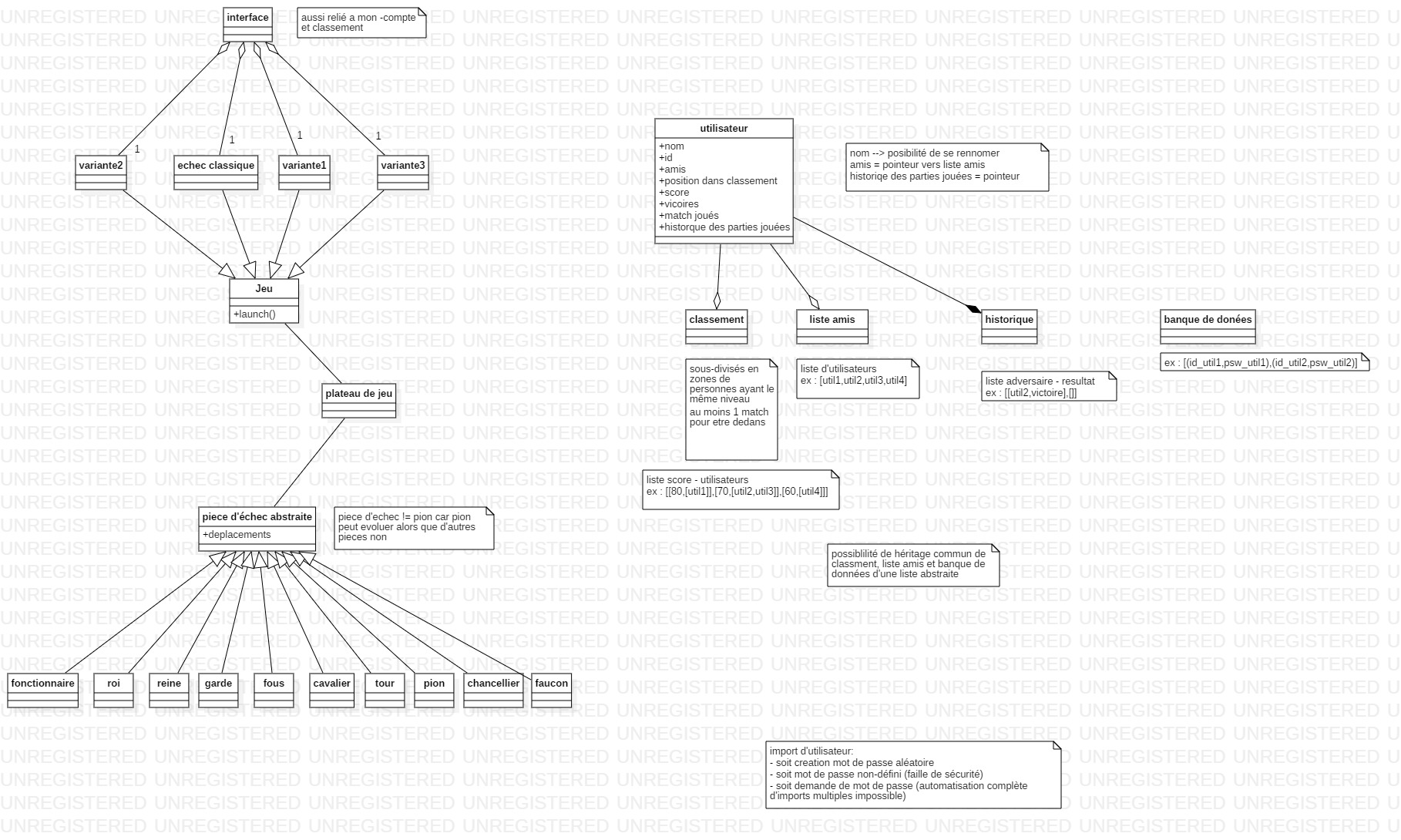


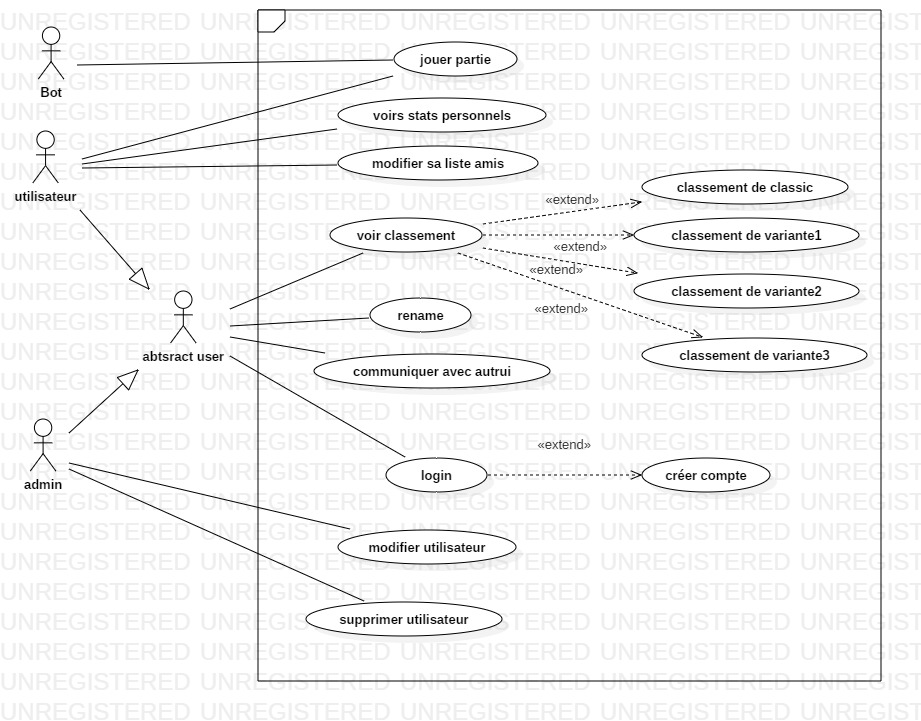
(version plus grande en annexe)

# 4. Annexes

# Contenir des informations supplémentaires qui pourraient aider à la compréhension des exigences mais qui ne sont pas nécessaires à leur définition

🡪 Règles plus complètes des échecs classique ainsi que des variantes !





# 5. Index

PE : p1

…