Introduction :

L’objectif de ce projet est de réaliser un jeu d’échec multijoueur où deux joueurs peuvent s’affronter. Le but de ce jeu de stratégie est de mettre son adversaire en échec et mat, c’est-dire lorsque le roi de ce dernier est en prise des pièces adverses et qu’il ne peut le libérer. Le jeu ce déroule sur un plateau de jeu composé de 64 cases et de 32 pièces. Notre jeu possède aussi trois autre modes alternatifs.

Le premier mode de jeu est le Dark Chess, très proche du jeu classique mais avec l’ajout d’un brouillard de guerre qui occulte la vision des joueurs. Trapist Chess est aussi une variante jouable dans laquelle de nouvelles pièces avec des mouvements inédits sont disponibles dans un plateau de jeu plus grand. Enfin, la dernière variante jouable est l’Anti Chess qui consiste à tout simple se faire capturer toutes ses pièces par l’adversaire.

Outre le fait de pourvoir jouer avec un autre joueur, l’utilisateur peut interagir autrement que par le jeu, via un chat et un système d’amis, où il peut rajouter ou supprimer des amis. Il peut aussi consulter ses informations ou celles d’autres joueurs, tel que son ratio victoire/défaite et son nombre de victoire totale. De ce faite, chaque joueur doit se créer un compte avec un nom d’utilisateur et un mots de passe.