



Stackchess : Manuel d'utilisation

Mame Diarra TOURÉ

Le 31 décembre 2018

ENSIIE

École Nationale Supérieure d'Informatique pour l'Industrie et l'Entreprise
1 Square de la Résistance, 91025 EVRY CEDEX
[https ://www.ensiie.fr/](https://www.ensiie.fr/)

Jouer une partie

Pour lancer une partie rien de plus simple. Il suffit de taper ces deux commandes dans un terminal.

```
mamediarra@mamediarra-inspiron-15-3567:~$ gcc -Wall -Wextra -ansi CODE_TOURE.c
mamediarra@mamediarra-inspiron-15-3567:~$ ./a.out
  a b c d e f
+-----+
6|TN|FN|DN|RN|FN|TN|
+-----+
5|PN|PN|PN|PN|PN|PN|
+-----+
4| | | | | |
+-----+
3| | | | | |
+-----+
2|PB|PB|PB|PB|PB|PB|
+-----+
1|TB|FB|DB|RB|FB|TB|
+-----+

C'est au tour des blancs. Quelle pièce voulez-vous sélectionner ? :
```

Une fois la partie lancée c'est aux blancs que revient l'honneur de jouer en premier. Ils sont donc invités à sélectionner une case de l'échiquier. Pour se faire il suffit de taper la lettre correspondante à la colonne suivie du numéro de la ligne. Le contenu de la case sélectionnée est affiché en bas de l'échiquier et le joueur doit choisir parmi les trois propositions qui lui sont faites. S'il décide de déplacer des pièces depuis la case sélectionnée il lui est demandé d'indiquer le nombre de pièces qu'il souhaite déplacer ce nombre doit évidemment être inférieur ou égal au nombre de pièces disponibles. S'il décide de changer la case sélectionnée il sera invité à sélectionner une nouvelle case.

```
C'est au tour des blancs. Quelle pièce voulez-vous sélectionner ? :a1

  a b c d e f
+-----+
6|TN|FN|DN|RN|FN|TN|
+-----+
5|PN|PN|PN|PN|PN|PN|
+-----+
4| | | | | |
+-----+
3| | | | | |
+-----+
2|PB|PB|PB|PB|PB|PB|
+-----+
1|TB|FB|DB|RB|FB|TB|
+-----+
a1: TB

C'est au tour des blancs. Quel est votre choix ? :
->      c : changer la case sélectionnée.
->      d : déplacer des pièces depuis la case sélectionnée.
->      a : abandonner la partie.
d
Entrer le nombre de pièce à déplacer. Il doit être inférieur ou égal à 1
```

Une fois que le joueur a indiqué le nombre de pièces qu'il souhaitait déplacer, il

lui est demandé d'indiquer la case cible. Il faut que le déplacement correspondant soit légal pour toutes les pièces à déplacer. Les déplacements légaux sont :

- **Roi (notation R)** : peut bouger d'une case verticalement, horizontalement ou en diagonale.
- **Dame (notation D)** : peut bouger d'un nombre quelconque de cases verticalement, horizontalement ou en diagonale.
- **Fou (notation F)** : peut bouger d'un nombre quelconque de cases en diagonale.
- **Tour (notation T)** : peut bouger d'un nombre quelconque de cases verticalement ou horizontalement.
- **Pion (notation P)** :
 - si la case visée ne contient pas de pièce adverse : peut bouger d'une case en direction de l'adversaire, de deux si le pion n'a pas encore bougé de la partie.
 - si la case visée contient au moins une pièce adverse : peut bouger d'une case en diagonale en direction de l'adversaire. On ne peut pas sauter par-dessus une pièce (mais on peut se placer dessus si elle est de la même couleur).

```

Entrer le nombre de pièce à déplacer. Il doit être inférieur ou égal à 1 : 1
Veuillez entrer la case cible : a2
Ce mouvement est légal.

  a b c d e f
+---+---+---+
6 |TN|FN|DN|RN|FN|TN|
+---+---+---+
5 |PN|PN|PN|PN|PN|PN|
+---+---+---+
4 |  |  |  |  |  |
+---+---+---+
3 |  |  |  |  |  |
+---+---+---+
2 |TB|PB|PB|PB|PB|PB|
+---+---+---+
1 |  |FB|DB|RB|FB|TB|
+---+---+---+
C'est au tour des noirs. Quelle pièce voulez-vous sélectionner ? :

```

C'est ensuite au tour des noirs de jouer.

```

+---+---+---+---+
5|PN|PN|PN|PN|PN|
+---+---+---+---+
4| | | | | |
+---+---+---+---+
3| | | | | |
+---+---+---+---+
2|TB|PB|PB|PB|PB|
+---+---+---+---+
1| |FB|DB|RB|FB|TB|
+---+---+---+---+
c6: DN

C'est au tour des noirs. Quel est votre choix ? :
-> c : changer la case sélectionnée.
-> d : déplacer des pièces depuis la case sélectionnée.
-> a : abandonner une partie.
d
Entrer le nombre de pièce à déplacer. Il doit être inférieur ou égal à 1 : 1
Veuillez entrer la case cible : b6
Ce mouvement est légal.

  a b c d e f
+---+---+---+---+
5|TN|DN| |RN|FN|TN|
+---+---+---+---+
5|PN|PN|PN|PN|PN|
+---+---+---+---+
4| | | | | |
+---+---+---+---+
3| | | | | |
+---+---+---+---+
2|TB|PB|PB|PB|PB|
+---+---+---+---+
1| |FB|DB|RB|FB|TB|
+---+---+---+---+

```

Et ainsi de suite jusqu'à qu'il ne reste plus que des pièces de la même couleur. Dans ce cas le joueur à qui il reste des pions sur l'échiquier remporte la partie. Lorsqu'un joueur veut effectuer un déplacement non valide il perd la main.

```

C'est au tour des blancs. Quelle pièce voulez-vous sélectionner ? :b1

  a b c d e f
+---+---+---+---+
6|TN|FN|DN|RN|FN|TN|
+---+---+---+---+
5|PN|PN|PN|PN|PN|
+---+---+---+---+
4| | | | | |
+---+---+---+---+
3| | | | | |
+---+---+---+---+
2|PB|PB|PB|PB|PB|
+---+---+---+---+
1|TB|FB|DB|RB|FB|TB|
+---+---+---+---+
b1: FB

C'est au tour des blancs. Quel est votre choix ? :
-> c : changer la case sélectionnée.
-> d : déplacer des pièces depuis la case sélectionnée.
-> a : abandonner la partie.
d
Entrer le nombre de pièce à déplacer. Il doit être inférieur ou égal à 1 : 1
Veuillez entrer la case cible : b2
Ce mouvement n'est pas légal.
C'est au tour des noirs. Quelle pièce voulez-vous sélectionner ? :

```

Si une case contient plusieurs pièces l’affichage se fait comme suit.

```
C'est au tour des blancs. Quelle pièce voulez-vous sélectionner ? :a2

  a b c d e f
+---+---+---+---+
6|TN|DN|   |RN|FN|TN|
+---+---+---+---+
5|PN|PN|PN|PN|PN|PN|
+---+---+---+---+
4|  |  |  |  |  |  |
+---+---+---+---+
3|  |  |  |  |  |  |
+---+---+---+---+
2|TB|PB|PB|PB|PB|PB|
+---+---+---+---+
1|  |FB|DB|RB|FB|TB|
+---+---+---+---+
a2: TB
    PB
```

Dans cet exemple nous avons au sommet de la pile la pièce TB puis en dessous PB. Un joueur ne peut pas déplacer des pièces qui ne lui appartiennent pas.

```
C'est au tour des noirs. Quelle pièce voulez-vous sélectionner ? :a2

  a b c d e f
+---+---+---+---+
6|TN|FN|DN|RN|FN|TN|
+---+---+---+---+
5|PN|PN|PN|PN|PN|PN|
+---+---+---+---+
4|  |  |  |  |  |  |
+---+---+---+---+
3|  |  |  |  |  |  |
+---+---+---+---+
2|PB|PB|PB|PB|PB|PB|
+---+---+---+---+
1|TB|FB|DB|RB|FB|TB|
+---+---+---+---+
a2: PB

C'est au tour des noirs. Quel est votre choix ? :
->      c : changer la case sélectionnée.
->      d : déplacer des pièces depuis la case sélectionnée.
->      a : abandonner une partie.
d
Les pièces de cette case ne vous appartiennent pas.
```

Consignes particulières

Il est très important à chaque étape d’entrer vos choix dans le format adéquat. N’entrez que les lettres correspondant aux choix qui vous sont proposés. Veillez à entrer un chiffre lorsqu’il est demandé le nombre de pièces à déplacer. Si, suite à une erreur de saisie, le programme ne fonctionne plus appuyez simultanément sur

les touches CTRL et Z pour mettre fin à la partie et utilisez les deux commandes du début pour en relancer une partie.

Amusez-vous bien avec Stackchess !