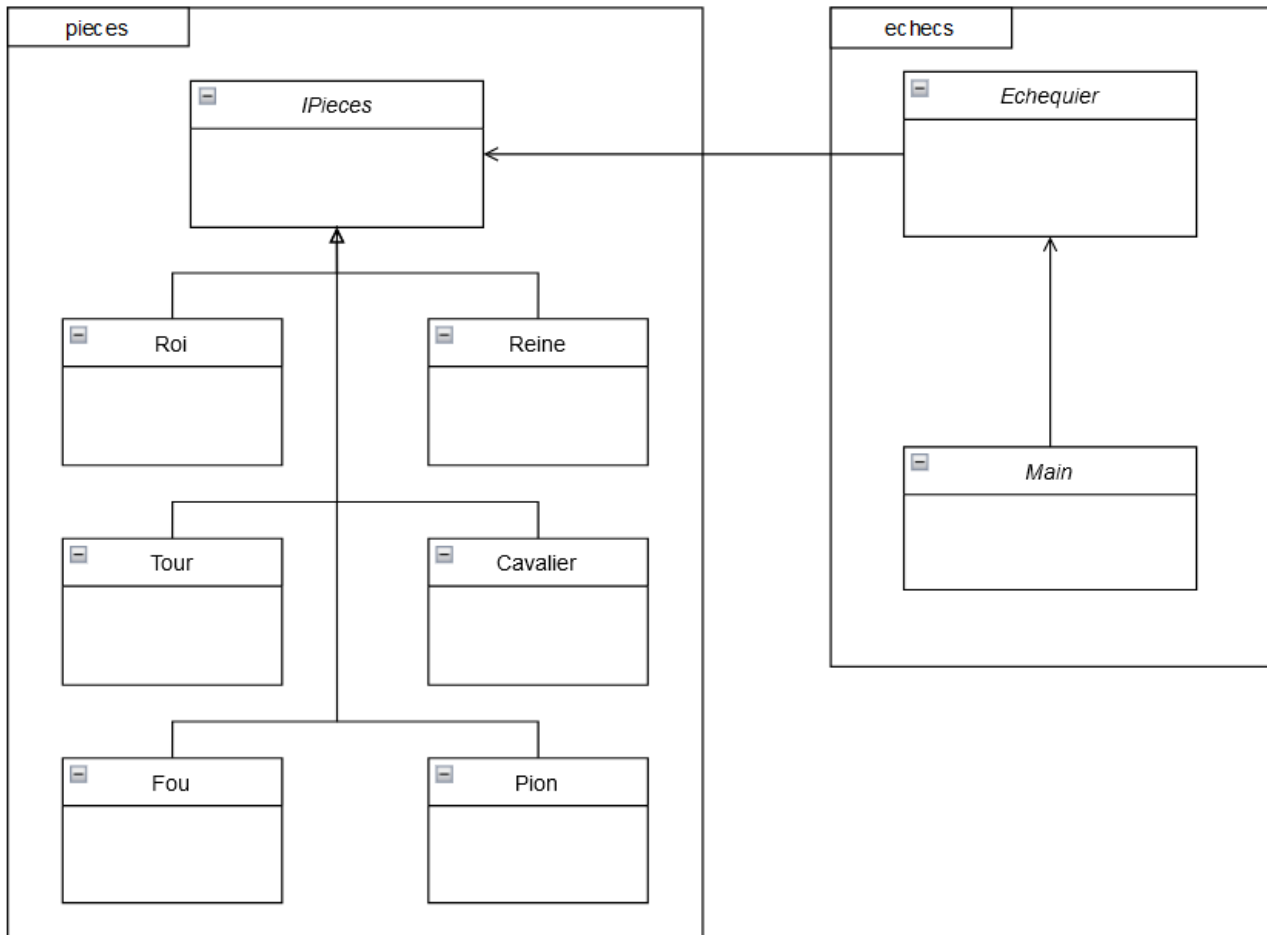


Projet échecs

Diagramme d'architecture:



Fonctionnalités partie:

- Le programme permet de lancer une partie entre deux joueurs, chaque joueur joue à son tour.
- Le déplacement des pièces se fait en ligne de commande en spécifiant la position initiale et la position finale. Exemple : A2 a A3.

Fonctionnalités déplacements :

- Les joueurs ne sont pas en mesure de déplacer une pièce en dehors du plateau.
- Chaque pièces peut se déplacer uniquement sur ses positions autorisées.
- Il n'y a pas la possibilité de bouger une pièce sur une pièce de même couleur.
- Les pièces ne peuvent pas être déplacer si un obstacle gêne le déplacement.