**Documentatie**

1. **Titlu Proiect: Chess game**
2. **Descriere:**

Acest proiect reprezintă o aplicație completă de șah cu interfață grafică, dezvoltată în limbajul C, ce permite jocul între doi jucători conectați în rețea (server și client). Interfața este realizată cu ajutorul bibliotecilor SDL2, SDL2\_image și SDL2\_ttf, iar comunicarea între jucători se face prin socket-uri TCP folosind Winsock2 (Windows).

Jocul oferă o experiență interactivă, cu meniu grafic, introducerea numelui jucătorului, validarea mutărilor conform regulilor oficiale de șah, afișarea grafică a tablei și pieselor, precum și salvarea rezultatelor fiecărei partide într-un fișier text.

Proiectul este destinat atât exersării programării orientate pe evenimente și grafice, cât și înțelegerii principiilor de bază ale comunicației în rețea și sincronizării între procese. Este ideal pentru uz educațional, laborator sau proiecte personale.

1. **Functionalitati:**
2. Meniu grafic interactiv: menu() – Afișează un ecran de start cu fundal, butoane "Play" și "Exit" și o casetă pentru introducerea numelui jucătorului.
3. Gestionează evenimentele de mouse și tastatură pentru selectarea butoanelor și introducerea textului.
4. La apăsarea "Play", numele introdus este trimis către server (dacă ești client) sau salvat local (dacă ești server).
5. **Screenshots *(if applicable):***
6. **Instalare:**
7. **Utilizare:**
8. **Structura Proiectului:**

Proiect\_chess/

│

├── assets/

│ ├── fonts/

│ │ └── arial.ttf

│ └── img/

│ ├── background/

│ │ └── menu\_background.jpg

│ └── pieces/

│ ├── white/

│ │ └── pawn.png, knight.png, ...

│ └── black/

│ └── pawn.png, knight.png, ...

│

├── src/

│ ├── main.c

│ ├── board.c

│ ├── board.h

│ ├── moves.c

│ ├── moves.h

│ ├── socket\_utils.c

│ ├── socket\_utils.h

│ ├── pawn.c, knight.c, bishop.c, rook.c, queen.c, king.c

│

├── results.txt

├── Makefile

└── README.md

1. **Dependencies**

SDL2, SDL2\_image, SDL2\_ttf

Winsock2 (Windows, included with MinGW)