
Echecs : travail à rendre

Le stage de programmation sera, pour partie, évalué par le travail réalisé sur le projet **Echecs** développé au cours du stage (l'autre partie de l'évaluation étant une interrogation portant sur les principaux concepts de la programmation orientée objet). **On vous propose de travailler en binôme.**

Les critères d'évaluation sont :

- l'aboutissement des différents objectifs,
- la qualité du code des extensions,
- la démonstration du travail réalisé lors de la remise du projet.

A partir des spécifications proposées au cours du stage (en particulier, le découpage en classes **Piece**, **Joueur**, **Echiquier** et leurs spécialisations **Roi**, **Dame**, ... , **JoueurBlanc**, **JoueurNoir**), on vous demande de poursuivre le développement du jeu en utilisant les concepts de programmation vus durant le stage. Voici une liste de contributions possibles (mais vous pouvez ajouter des éléments à cette liste) :

- **implémenter les règles de déplacement des pièces aux échecs** (on pourra cependant “oublier” le petit et le grand roque, la prise en passant ...) [requis],
- **écrire un programme principal pour jouer avec 2 joueurs** [requis],
- **développer une interface graphique**, par exemple avec **Visual C++** si vous travaillez sous Windows, ou par exemple avec **WxWidgets** ou **Qt** sous Unix [optionnel],

On vous demande de rendre une archive contenant vos modifications des sources initiales. Ce travail est à rendre, au plus tard, le vendredi 23 octobre 2015 par mail et/ou pourra être déposé dans le répertoire que vous indiquera votre enseignant responsable (Pierre Ramet ou Terry Cojean).