

Echec et mat!

Nous allons coder un jeu d'échec. Chacun va contribuer.

Par groupe de 3 ou 4 nous allons nous concentrer sur le déplacement de chaque pièce.

Voici les règles du jeu d'échec

1. Constituer 6 groupes de 3 ou 4.
2. En se basant sur les règles du jeu, rédiger le cahier des charges de votre pièce.
3. Déposer votre cahier des charges sur le mur collaboratif.
4. Créer maintenant un fichier python qui correspond au cahier des charges de votre pièce.

Exemple: le fichier python du pion sera pion.py

Si vous ne comprenez pas le cahier des charges, demandez au groupe concerné.

Votre fichier pièce.py devra contenir un prédicat `deplacement_possible(depart, arrivee)` qui fera appel à d'autres fonctions vérifiant la validité du déplacement.

5. Déposer votre fichier python sur l'ent.

Affrontez-moi :)

Règles du jeu d'échec

Pion: ne peut qu'avancer d'une case en avant ou en diagonale s'il prend. Ne peut pas reculer.

Au début du jeu, il peut avancer d'une ou deux cases.

Si un pion arrive au bord de l'échiquier, il doit devenir n'importe quel autre pièce (sauf roi et pion).

Tour: Elle peut se déplacer d'autant de cases qu'elle veut sur l'axe horizontal ou vertical. Si un pion se trouve sur son chemin, elle s'arrête avant (allié) ou le mange et prend sa position (adverse).

Cavalier: Il se déplace en « L » (2 cases en avant, en arrière ou de côté puis une case à gauche ou à droite). Le cavalier ne peut manger un pion adverse que s'il est à la fin de son déplacement, sinon il saute par dessus.

Fou: Il se déplace d'autant de cases qu'il veut sur l'axe diagonal. Si un pion se trouve sur son chemin, il s'arrête avant (allié) ou le mange et prend sa position (adverse).

Dame: Elle se déplace d'autant de cases qu'elle veut sur l'axe qu'elle veut. Si un pion se trouve sur son chemin, elle s'arrête avant (allié) ou le mange et prend sa position (adverse).

Roi: Il se déplace d'une case sur l'axe qu'il veut. Il ne peut pas se déplacer à un endroit où il peut être pris. Lorsqu'il est pris la partie s'arrête.