

Documentation Polychess

Bibliothèque Chess :

chess.board() : méthode qui va initialiser le tableau dans la position initiale

chess.board(fen) : méthode qui prend en argument la chaîne de caractère permettant de décrire la position des pièces sur le plateau (format FEN) et qui permet de mettre le plateau dans la position demandé.

chess.color() : méthode qui renvoie True si la couleur est blanche, False si elle est noir. (Pour obtenir le résultat opposé on peut utiliser not color)

board.legal_moves : méthode qui renvoie la liste des coups possible pour un plateau board donné.

board.fen() : méthode qui renvoie le format FEN décrivant le plateau board

board.is_game_over() : méthode qui évalue si une condition de fin de la partie a été remplie pour un plateau board donné.

board.result() : méthode qui renvoie le résultat de la partie

board.push(mvmt) : méthode qui permet de déplacer une pièce grâce à la notation algébrique abrégée (mvmt).

board.pop() : méthode qui permet de supprimer le dernier coup joué.

board.piece_at(pos) : permet d'évaluer si une pièce est présente à la position (pos).

Module chess.svg :

- retourne des images SVG

chess.svg.board (board: Optional[chess.BaseBoard] = None, lastmove:

Optional[chess.Move] = None) : méthode qui renvoie le plateau du jeu en tant qu'image SVG. L'argument board permet d'avoir le plateau et lastmove de mettre en évidence un mouvement.

La méthode display permet d'afficher l'image.

Module chess.pgn :

chess.pgn.game(): méthode qui permet de mettre la partie sous format pgn qu'on pourra utiliser pour l'enregistrement sous format texte.

chess.pgn.File Exporter(): méthode qui permet d'exporter le game sous forme texte .