

Projet 2

Jeu d'échecs

Ce projet consiste à programmer un jeu d'échecs en ligne de commande. Il n'est évidemment pas question de créer une "intelligence artificielle" : la partie se jouera entre humains consentants.

Le programme pourra être conçu dans cet ordre :

- un échiquier,
- une classe abstraite `Piece` définissant les méthodes de base telles que le déplacement,
- des classes filles telles que `Tour`, `Pion` ..., héritant de `Piece` et surdéfinissant les méthodes préalablement déclarées,
- les règles élémentaires telles que la prise de pièce, l'échec et l'échec et mat.

Accessoirement, on pourra s'intéresser :

- au roque,
- à la prise en passant,
- à la promotion du pion.

De même, si la programmation d'une intelligence artificielle, on pourra envisager de jouer contre l'ordinateur, ce dernier jouant aléatoirement une pièce.

Remarques : Suggestion de présentation de l'échiquier en ligne de commande (<http://fr.wikipedia.org/wiki/Echec>)

```
+---+---+---+---+---+---+---+
8 | *K |   |   |   |   | *R |   |   |
  |---|---|---|---|---|---|---|
7 |   | *P |   |   |   |   | Q |   |
  |---|---|---|---|---|---|---|
6 | *P |   |   |   |   |   |   |   |
  |---|---|---|---|---|---|---|
5 |   | *Q |   |   |   |   | *P |   |
  |---|---|---|---|---|---|---|
4 |   |   |   |   |   |   |   |   |
  |---|---|---|---|---|---|---|
3 | P |   |   |   |   |   | P |   |
  |---|---|---|---|---|---|---|
2 |   | P |   |   |   |   | P |   |
  |---|---|---|---|---|---|---|
1 |   | K |   |   |   |   |   | R |
  +---+---+---+---+---+---+---+
    a   b   c   d   e   f   g   h
```