

Manuel d'Utilisation

TER 102

Table des matières

Lancement du Programme.....	2
Configuration de la Partie.....	3
L'interface de Jeu : les boutons.....	4
Interface de Jeu : les coups jouables.....	5
Interface de Jeu : l'historique.....	6
Interface de Jeu : Partie Nulle.....	7
Interface de Jeu : Pat !.....	8
Interface de Jeu : Mat !.....	9



Lancement du Programme



Jouer : permet de lancer la fenêtre de configuration de partie.



Charger : permet de charger une partie non finie, et de poursuivre la partie.



Règlement : affiche le règlement du Jeu d'échecs.



Quitter : ferme l'exécution du programme.



Configuration de la Partie

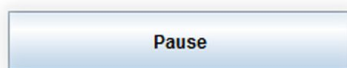
Cette fenêtre permet de configurer la partie, en fonction des besoins du joueur. Il a la possibilité d'inscrire son nom ou pseudonyme dans la case couleur correspondant et sélectionner le type de joueur qu'il souhaite affronter :



Les Bots ici présentés sont des Ordinateurs créés par différents membres de notre équipe, de niveau de difficultés variant permettant au joueur en attente d'adversaire de s'occuper.



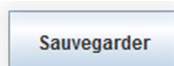
L'interface de Jeu : les boutons.



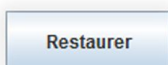
<= changement =>



Pause / Jouer : permet de mettre en pause la partie ainsi que le Timer des deux joueurs.



Sauvegarder : En cours de partie, on enregistre l'état de l'échiquier dans un fichier en format xml



Restaurer : Si une ancienne partie a été sauvegardé, elle remet en place l'échiquier tel qu'il été au dernier coup joué, puis le jeu peut reprendre son cours.



Recommencer Partie : créé une nouvelle partie, avec la même configuration sélectionné.



Quitter Partie : reviens à la fenêtre de lancement de jeu.



Interface de Jeu : les coups jouables.



Les coups jouables : Lorsque l'on sélectionne une pièce, un cercle bleu apparaît sous la pièce pour indiquer qu'elle a été sélectionné par le joueur.

Il est alors affiché, a l'aide des cercles verts les mouvements possibles de la pièce sélectionné.

Sur cet exemple, la Dame Blanche a été sélectionné et a soit la possibilité de prendre le cavalier, le pion ou alors se mettre en lieu sur.



En cas d'échec au Roi : un cercle rouge apparaît pour indiquer au joueur que sa pièce principale est menacé.

Seul les mouvements permettant de sortir de l'échec sont autorisé.

Ici, la Dame met en échec le Roi, le joueur noir peut soit capturer la Dame avec ses pièces, soit déplacer le Roi en lieu sur.



Interface de Jeu : l'historique.

En cours de partie, chaque coup joué est référencé dans l'historique :

- Première colonne affiche les coups joués par le joueur Blanc.
- Seconde colonne ceux du joueur Noir.

La Notation des coups respecte les règles en vigueur par la FIDE [Fédération Internationale des Échecs] dont nous verrons en détails cette notation algébrique que nous traitons :

- Mouvements des pions : on indique seulement la colonne et la rangée d'arrivée, comme sur l'exemple si dessus : c4, h4, d5, g3.

- Mouvements des pièces : la première lettre caractérise le type de pièce autre que pion, il s'agit généralement la première lettre du nom en majuscule comme C pour Cavalier ou D pour Dame suivie de sa position d'arrivée, ex : Cf3, Tb8.

- Cas de prise de pièces par le Pion : on indique d'abord la colonne de départ suivie de la lettre x et sa position d'arrivée, comme : dxc4, bxc3. Si Prise en passant, la mention ep est ajouté.

- Capture par les autres pièces : on ajoute la lettre x entre le nom de la pièce et sa position, ex : Cxd2, Cxc3.

- Règle spéciale Échec : quand la nouvelle position de la pièce met en échec le Roi, un + est ajouté.

- Règle spéciale Roque : Lorsque le Roi se met à couvert avec la Tour, nous avons la notation 0-0 pour le Petit Roque et 0-0-0 pour le Grand Roque.



Interface de Jeu : Partie Nulle.

Si en cours de partie, il ne reste que deux Roi ou la condition ne permet pas de faire un échec au Roi ou un Pat ou encore que le Roi fait trois fois le même mouvement répété. La Partie s'arrête car elle est considéré comme Nulle, et l'Interface le fait savoir.



Interface de Jeu : Pat !

Tant que l'on ne tend pas vers une partie Nulle, il est possible de faire un Pat. C'est le cas lorsque les pièces de l'adversaire ne peuvent être jouées et le Roi n'a plus aucune possibilité de mouvement.



Interface de Jeu : Mat !

Le but du Jeu d'Échec est de bien évidemment d'obtenir un Échec et Mat. Quand les conditions sont atteintes, l'interface arrête la Partie, et annonce le Vainqueur de la Partie.