

CHOIX DU SUJET

- Objectif général : Recréer avec Python un des jeux les plus anciens au monde : les échecs.
- Etapas de réalisation :
- 1 - Comprendre le jeu, résumer les règles et le déroulement d'une partie
- 2 - Définir les fonctions à utiliser et les outils dont vous aurez besoin pour répondre aux problèmes essentiels :
 - Créer une initialisation du jeu
 - Attribuer à chacune des pièces des possibilités de déplacement
 - Empêcher des déplacements impossibles
 - Prendre un pion adverse
 - Pouvoir déplacer ses pièces tour à tour
 - Détecter quand quelqu'un a gagné
 - Annoncer un échec et forcer un déplacement
 - Créer des compteurs pour pouvoir jouer avec une limite de temps
 - Créer une interface graphique (tKinter ?)

Et probablement d'autres qui viendront s'ajouter...

- 3 - Produire une réalisation "finale" correspondant au mieux à nos envies.