

CHARLES Ines, GUIRENE Yanis,
HAJEM Yassine, LAFON Alphonse,
LAHYEN Nouha, POIRIER Romain

Présentation : E7 et Mat, un jeu d'échecs



Table des matières

1	Objectif général du projet	2
2	Description des fonctionnalités	2
3	Interfaces utilisateur envisagées	4
4	Cas d'usage	5
5	Annexe	5

1 Objectif général du projet

L'objectif de ce projet est de réaliser un jeu d'échecs, dans lequel on pourrait affronter un autre utilisateur. Pour chaque partie, le joueur aura le choix d'affronter l'ordinateur ou un ami. De plus, nous voulons ajouter différentes fonctionnalités et possibilités de jeux pour donner envie au joueur de participer à de nouvelles parties !

Avec cette application, vous pouvez devenir un maître des échecs et améliorer vos compétences en toute sécurité et à votre rythme.

2 Description des fonctionnalités

Tout d'abord, le joueur pourra choisir entre différentes langues. Pour l'instant nous en avons envisagé 2, le français et l'anglais, mais nous gardons en tête la possibilité d'en implanter d'autres.

De plus, l'utilisateur pourra choisir entre une partie contre un autre utilisateur ou contre un ordinateur.

Si le joueur choisit de jouer contre un autre utilisateur, le plateau se retournera pour que les pions du joueur actuel soient mis en avant. En effet, pour des joueurs jouant sur un même écran, cela permettra de différencier qui joue à chaque tour.

D'un autre côté, si le joueur veut jouer face à un ordinateur, il aura la possibilité de choisir entre 3 niveaux : débutant, intermédiaire et difficile. En effet, les bots auront des niveaux de difficultés qui seront faciles à régler pour s'adapter au niveau de jeu que vous souhaitez, et ainsi, satisfaire tous les joueurs.

Nous allons maintenant passer à une fonctionnalité importante : le temps. En effet, le jeu sera doté d'un timer pour s'assurer que les parties se déroulent rapidement et de manière équitable. L'utilisateur aura aussi la possibilité de choisir le temps de jeu d'un autre utilisateur. Le joueur pourra choisir le temps mis dans une partie au début de cette dernière. Ce temps sera mis en pause durant le tour de l'adversaire. Une victoire grâce au temps sera également possible.

Parlons maintenant de la finalité du jeu. Il sera possible de finir une partie à tout moment de différentes manières, soit par une victoire/défaite/nulle, soit par l'abandon. De plus, le joueur aura la possibilité de mettre en pause la partie et de la reprendre plus tard.

Nous pourrons aussi implanter un mode indice qui indiquera le coup le plus judicieux. En mode débutant, on pourra avoir accès à 2 indices pendant une partie. Pour les autres niveaux : les indices seront payants. Les points accumulés pendant les parties précédentes serviront à acheter les indices. Le prix des indices n'est pas fixe. Il augmentera en fonction du niveau et en fonction du nombre d'indices achetés durant une partie.

De plus, pour les joueurs débutants, il y aura la possibilité de rejouer le coup précédent en cas d'erreur de sa part. Nous afficherons également les coups possibles des pièces en pointillé. Nous ajouterons les affichages en cas de victoire ou de défaite

personnalisable selon les niveaux.

Autre fonctionnalité, le système de points en fonction du nombre de parties gagnées qui permettra de suivre votre progression et de comparer votre niveau de jeu à celui des autres joueurs. En fonction des points récoltés, le joueur pourra débloquer des fonctionnalités comme le design des pièces ou du terrain. Ainsi, plus le joueur aura des points, plus il débloquera de nouvelles options. Le joueur aura la possibilité de choisir un avatar ou de modifier les formes et les couleurs des pièces. Nous pouvons aussi imaginer débloquer de nouvelles musiques ou effets sonores pour les parties.

De plus, vous pourrez également affronter plusieurs ordinateurs en même temps pour vous entraîner. La fenêtre sera séparée en 4 parties. On pourra choisir d'affronter de 1 à 4 adversaires avec des niveaux différents pour s'entraîner à se souvenir de différentes parties et à prévoir plusieurs stratégies en parallèle.

Il sera également possible de participer à des sessions d'entraînement où les joueurs pourront apprendre des coups classiques des échecs comprenant des techniques de base ou plus avancées.

En effet, les joueurs pourront se confronter à des situations classiques où ils devront déplacer les pièces correctement pour gagner la partie.

On pourra observer les coups les plus classiques, puis essayer de les mettre en pratique. Il y aura donc un tutoriel coup par coup pour apprendre un enchaînement.

De plus, on pourra observer des parties "intéressantes" de différents niveaux qui seront décryptées coup par coup.

Il sera possible d'implémenter un mode replay qui permettra de rejouer les parties précédentes, et d'archiver les parties souhaitées qui seront stockées dans un onglet "parties favorites". Ainsi, on pourra avoir pour chaque coup le coup qui aurait été le plus judicieux, ainsi qu'un résumé des erreurs, des grosses erreurs et des gains manqués.

Enfin, le jeu inclura également un commentateur pour animer vos parties endiablées.

3 Interfaces utilisateur envisagées



FIGURE 1 – Interface de lancement du jeu

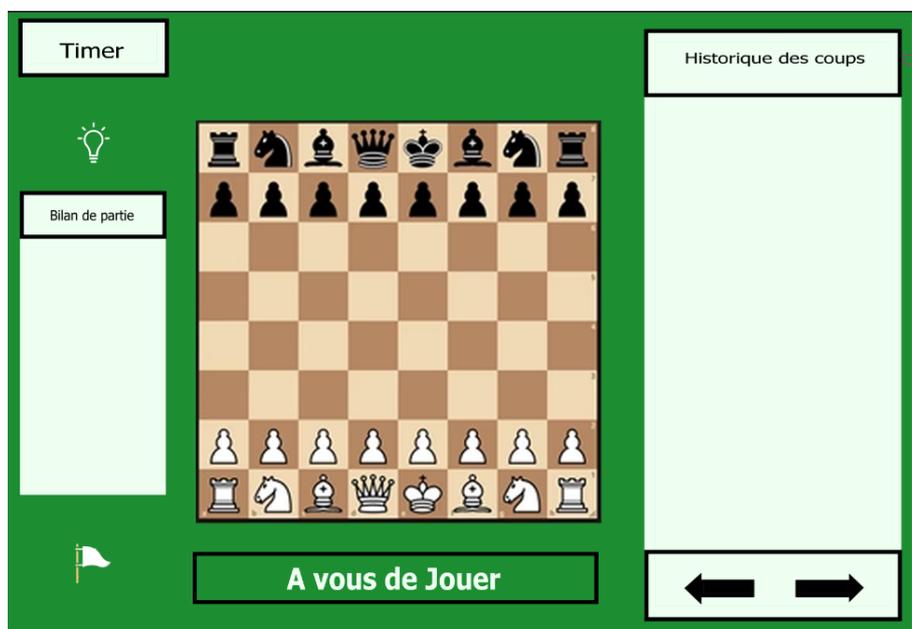


FIGURE 2 – Interface d'une partie d'échec

4 Cas d'usage

1. Premier cas : lancement de l'application.

On lance l'application, il est demandé de choisir la langue. On arrive sur le menu principal, il est possible de choisir différents modes de jeu : contre un ami, contre un ordinateur, entraînement. Il est également possible de modifier les réglages ou de se connecter.

2. Deuxième cas : partie face à un ordinateur.

Contre un ordinateur, le timer sera à titre indicatif, il ne sera pas pris en compte dans les points accordés pour la partie. En cas d'erreur une icône retour en arrière permettra de se corriger. En cas de blocage (si l'option est active) il sera possible de cliquer sur l'icône indice pour indiquer au joueur un coup intéressant.

3. Troisième cas : partie face à un humain.

Contre un humain, l'utilisateur pourra choisir un timer, il ne pourra plus revenir en arrière mais il pourra obtenir des aides uniquement en payant les indices.

4. Quatrième cas : l'ambiance d'une partie.

Durant toute la partie, des commentaires et sound effects amusants s'afficheront sur l'interface pour booster la motivation du joueur quand il aura bien joué un coup contre son adversaire. Chaque victoire, des points seront accumulés par le joueur dans son espace personnel. Le score peut être visualisé sur l'interface.

5. Cinquième cas : la fin de partie.

A la fin de la partie, le score sera affiché puis un message pour demander au joueur s'il désire enregistrer la partie. Il pourra regarder ultérieurement ses parties favorites sur son espace personnel. Aussi, une annonce sera aussi affichée après, pour le laisser au courant des options qui lui sont maintenant accessibles en fonction des points accumulés.

6. Sixième cas : L'espace personnel.

Sur son espace personnel, il pourra accéder aux points accumulés, au plus grand score obtenu durant une partie. Il aura aussi la possibilité d'utiliser ses points pour acheter de nouvelles options présentes sur son espace : modifier son avatar, modifier la couleur, la musique, etc...

5 Annexe

À l'heure actuelle, nous pensons que l'implémentation des bots sera un point assez délicat et compliqué. En effet, cela nous demandera de préparer des coups à réaliser selon ce que joue l'adversaire en face, ce qui peut s'avérer compliqué.