

Flyonchess est un jeu d'hec gratuit et open source. Il est sous [licence LGPL 2.1](http://www.gnu.org/licenses/lgpl.html "Licence LGPL 2.1") pour le moment. Une autre licence sera choisie par la suite pour l'ensemble des codes disponibles sur Flyonsoft.

La version actuelle, 0.0.3.0, n'est pas encore la version définitive. Elle corrige quelques bugs de la version 0.0.2.0 (prévisualisation des déplacements suite d'une promotion) et rajoute la notation des coups. Grâce à la gestion de l'unicode de C++Builder 2009, la notation affiche aussi le type de pièce jouée.

La version, 0.0.2.0 corrige quelques bugs de la version 0.0.1.0 et rajoute les fonctions de tests d'hecs et gère les fins de partie.

En revanche, le PAT par manque de pièces sur l'échiquier n'est pas implémenté pour le moment.

J'ai commencé ce programme pour un cours en Master1 et j'ai continué à le développer pour y appliquer les cours sur l'IA de Master2. Cette version ne dispose pas d'intelligence artificielle et de liaison réseau. Les rôles de notations de partie et les sauvegardes/restaurations ne sont pas encore implantés.

En revanche, les rôles spéciales de déplacement, la prise en passant, le Roque et la promotion sont bien prises en compte.

Je pense rajouter quelques variantes du jeu dans une prochaine version.

Les sources sont disponibles en bas de cette page.

Fonctionnement technique :

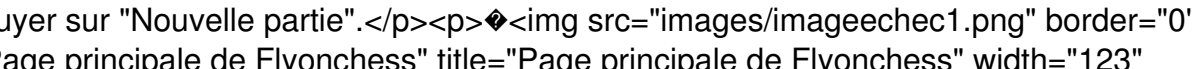
Ce programme a été fait en C++ à l'aide de C++Builder 2009. Je n'ai pas utilisé de vector ou de TList pour la gestion des pointeurs bien que j'utilise des tableaux dynamiques dont la taille varie au cours du temps. Pour le redimensionnement automatique, je n'ai pas utilisé malloc/realloc mais new[]. Vous pourrez voir comment j'ai procédé en examinant le fonctionnement de la promotion des pions. Tout est géré avec des pointeurs.

Pour compiler ce programme, il faut avoir C++Builder 2009 ou la librairie GraphicEx : [Site de GraphicEx](http://www.soft-gems.net/index.php?option=com_content&task=view&id=13&Itemid=33 "Site de GraphicEx") qui permet de gérer les fichiers PNG.

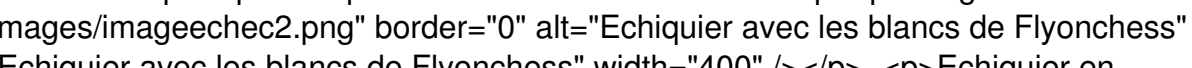
Fonctionnement du programme :

Les images qui représentent les cases et les pions sont en PNG et ont 64 pixels de côté. Les pièces doivent être transparentes. Vous pouvez donc personnaliser l'affichage de l'échiquier sans recompiler le programme.

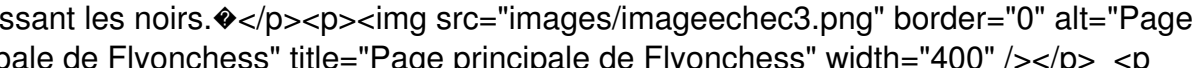
Flyonchess s'ouvre et il suffit de choisir la couleur que vous voulez et d'appuyer sur "Nouvelle partie".

 Page principale de Flyonchess

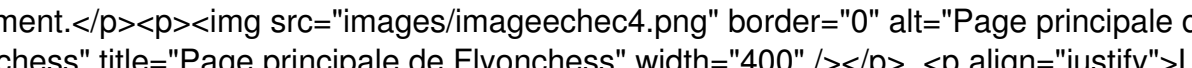
Echiquier en choisissant les blancs.

 Echiquier avec les blancs de Flyonchess

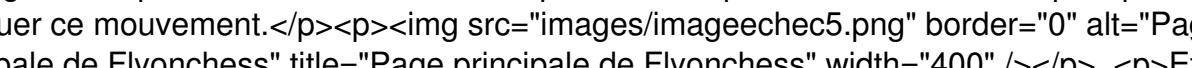
Echiquier en choisissant les noirs.

 Page principale de Flyonchess

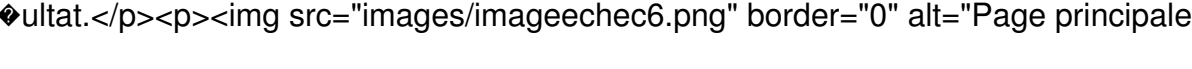
Le mode de déplacement utilisé est le drag&drop. Au moment de la saisie d'une pièce, une prévisualisation colorée s'affiche permettant même au débutant de jouer facilement.

 Page principale de Flyonchess

La prise en passant dispose d'une coloration spéciale. La pièce qui peut être mangée est en rouge et il faut glisser le pion sur la case verte correspondant à la position finale de votre pion pour effectuer ce mouvement.

 Page principale de Flyonchess

Et voici sont résultats.

 Page principale de

Flyonchess" title="Page principale de Flyonchess" width="400" /></p> <p>Toutes les piâes disposent de ce systäme de prävisualisation.</p><p></p> <p align="justify">Il prend en compte les positions d'ächec quand la fonction de test d'ächec est fonctionnelle. Ici, le petit Roque est impossible pour le roi noir.</p><p></p> <p>Alors que le roi blanc peut effectuer le Roque. Pour Roquer, il faut toujours le faire depuis le roi et non pas depuis une tour.</p><p></p> <p>Un autre exemple pour le roi.</p><p></p> <p>Et pour le cavalier.</p><p></p> <p>Cette image montre bien le systäme de coloration. Les piâes mangeables sont coloräes en vert.</p><p></p> <h2>Tächargements :</h2><p>Flyonchessâ</p><p>Les sources</p><p> </p>