

# CAHIERS DES CHARGES - JEU D'ECHECS EN PYTHON

## Origines du projet :

- Projet personnel de la formation.
- Curieux d'approfondir mes connaissances en Python.
- Je jouais régulièrement aux échecs au moment du choix du projet
- Le format du jeu semble assez adapté aux contraintes des projets personnels.

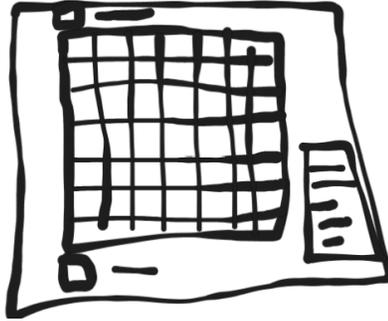
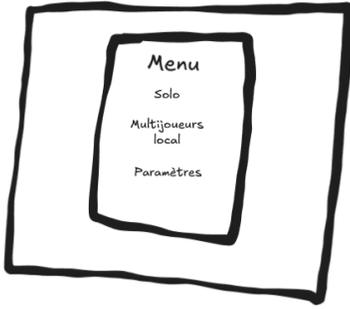
## Objectifs :

- Avoir un programme fonctionnel; pas nécessairement le fonctionnement prévu mais au moins que ça fasse quelque chose.
- Approfondir mes connaissances en Python, découvrir des bibliothèques ("libraries") python.
- Être plus à l'aise avec Visual Studio Code->logiciel de programmation utilisé pendant la formation et largement utilisé en milieu professionnel.

## Etapas des réalisations :

1. Définir les différents éléments
2. Catégoriser les règles
3. Faire un test à échelle réduite
4. Définir les règles globales
5. Définir les règles spécifiques générales
6. Définir les règles particulières (unités)
7. Définir les entrées Valides/Invalides
8. Test & bug fix

## Maquette :



## Aspects technique :

- Ordinateur (nécessaire)
- Accès a l'électricité
- Découverte et usage de libraries (pygame?)
- Bugs, incompatibilités à anticiper
- Aucun retour physique du produit -> trouver les problèmes/corrections peut être plus compliqué
- **Budget** : Taux horaire -> 12€/h | Temps de travail estimé : 49h |  
->**Total** : 588€ + électricité
- **Public cible** : Tout public/Personnes intéressées par les échecs

## Calendrier :

### Semaine 1 :

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
CDC	CDC	Finir CDC & découverte Pygame	Débuter la réalisation	réalisation -- <b>topo péchu</b>

### Semaine 2 :

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
réalisation & test	réalisation & test	documentation & support oral -- <b>Entrainement à l'oral</b>	<b>job connect</b>	documentation & support oral - <b>Livrables</b>