



Ce programme n'est pas destiné à apprendre à jouer aux échecs.

ChessALIS est un programme destiné à des personnes avec Locked In Syndrome (ou problèmes moteur importants) qui veulent participer à des parties de jeu d'échecs, dans un cadre d'atelier de jeu, avec un encadrement d'aidants.

Le cahier des charges du premier programme a été défini par Paul Regoli, de l'association du jeu à l'Ecole 64, qui accompagne les personnes LIS accueillies dans le centre Perce Neige, avec le concours d'Arnaud comme utilisateur testeur.

Ce programme s'adresse à des joueurs qui connaissent les règles des déplacements des pièces du jeu d'échecs.

Il a comme unique fonction d'aider le joueur LIS à communiquer les déplacements de ses pièces et à les visualiser sur un écran, interne ou externe..

A charge pour les personnes de l'encadrement de déterminer la pièce à déplacer dans le jeu physique ou sur l'écran du programme.

Matériel

Ce programme fonctionne sur **systèmes Windows uniquement**. Il est compatible avec les ordinateurs ou les tablettes Windows fonctionnant en 32 ou en 64 bits : de Windows 8 à Windows 11 par exemple.

Accessibilité

Deux modes d'accessibilité sont disponibles pour utiliser ce programme :

- **le mode « survol »** est destiné aux personnes utilisant un dispositif de pilotage du curseur à l'écran par mouvements de tête ou des yeux. Le choix d'une commande se fait en laissant le curseur sur un des champs de commande pendant une durée fixée par une temporisation réglable. Un cadre autour de la commande souligne cette temporisation.
- **le mode « balayage »** est destiné aux personnes qui utilisent un contacteur externe. Le programme balaie les commandes visibles à tour de rôle. Un appui sur le contacteur valide le choix de l'utilisateur. Le même cadre autour des commandes souligne la sélection en cours.
- **Les clics de la souris** sont aussi utilisés pour déplacer des pièces directement sur l'échiquier du programme

La fenêtre de départ

Au départ du programme, une fenêtre permet de modifier les options.



Les commandes de cette fenêtre fonctionnent avec des clics de souris, elles sont donc accessibles aux personnes de l'encadrement.

Su l'utilisateur ne fait rien, le bouton « jouer » affiche la durée restant avant que le programme se lance automatiquement, avec les options en cours qui sont affichées.

Les options

Dans cette fenêtre on trouve :

- le choix du mode d'accès : survol ou balayage
- le réglage de la temporisation (maximum 5 secondes)
- les choix des couleurs dans le programme : fond, sélections, départ, arrivée

2 boutons permettent de

- jouer avec les options affichées en les sauvant d'abord
- quitter le programme

En cliquant ou en laissant faire le programme, la fenêtre principale du programme est lancée quand le décompte du bouton « jouer » est terminé

La fenêtre principale

La fenêtre de jeu telle qu'elle apparaît en cours de partie



Le repérage des pièces et des déplacements se fait suivant le standard du jeu : chiffres pour les lignes, lettres pour les colonnes.

Le joueur peut jouer avec les blancs ou les noirs, peu importe.

Les joueurs peuvent utiliser le programme par survol ou balayage des commandes.

Un joueur peut jouer en cliquant directement dans l'échiquier (un clic pour sélectionner un pièce, un clic pour la poser) ou en utilisant les mêmes commandes avec d'autres coordonnées bien entendu. Deux personnes handicapées peuvent jouer ensemble.

Le programme signale le joueur en cours (blanc ou noir)

La partie gauche de l'écran comprend des colonnes qui déterminent la position de départ et la position d'arrivée des pièces du joueur en cours. Ces commandes sont accessibles au survol ou par balayage.

La partie droite de l'écran, montre l'échiquier dans son ensemble, avec les pièces en place ou déplacées au cours du jeu. Il peut être utilisé pour déplacer directement les pièces. Le déplacement des pièces sur l'échiquier se fait avec des clics de la souris.

Cette fenêtre est redimensionnable et peut occuper tout l'écran. Elle s'ouvre à la même position et avec les mêmes dimensions qu'à la fermeture du programme.

Le joueur blanc joue (avec les blancs pour cette doc)

Le joueur choisit successivement

1. la ligne de départ
2. la colonne de départ

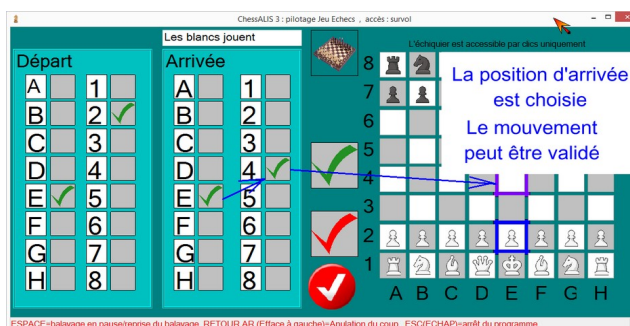
La pièce choisie est soulignée sur l'échiquier.



Le joueur continue à choisir

1. la colonne d'arrivée
2. la ligne d'arrivée

Les boutons validation et annulation deviennent visibles



Le programme revient au départ du jeu pour le joueur noir.



Les commandes du centre : validation, annulation, arrêt du programme

Quand la pièce de départ et la case d'arrivée ont été choisies par le joueur, les commandes du centre de l'écran accessibles au survol ou par balayage permettent :

- de valider le déplacement
- d'annuler le coup en cours
- d'arrêter le programme

En mode survol ou en mode balayage la démarche et les étapes sont les mêmes : choix de la colonne et de la ligne de départ, choix de la colonne et de la ligne d'arrivée, validation ou annulation. Seul l'affichage de la sélection de commande est différent.

Le joueur adverse joue son tour

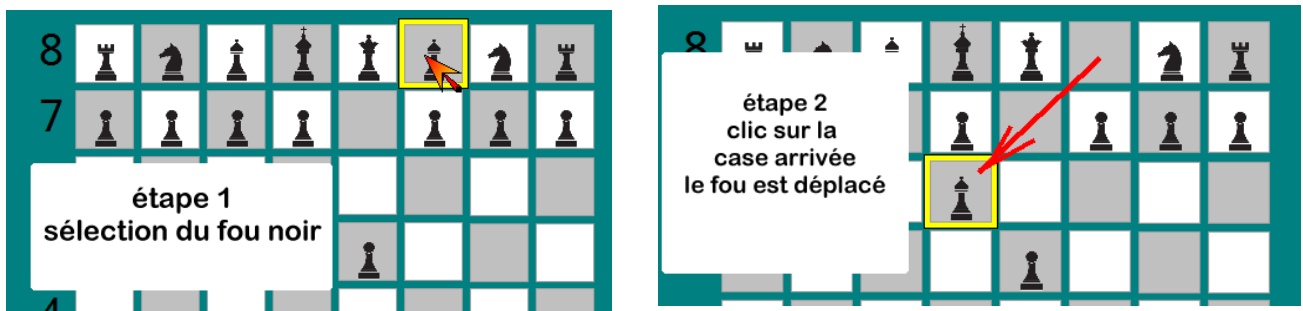
En mode balayage, si un joueur utilise l'échiquier pour jouer, on met le programme en Pause avec la touche ESPACE pour lui permettre de jouer ses pièces. (sinon le programme continue à balayer les commandes)
La Pause du balayage est signalée en clignotant en haut de l'écran.

En mode survol, l'échiquier reste accessible aux clics de souris.

Le déplacement des pièces sur l'échiquier est très simple :
Un clic sélectionne une pièce, un second clic dans une case autorisée la déplace (**rappel, le programme ne contrôle pas la validité des déplacements des pièces**).

Si la case d'arrivée est occupée, la pièce est prise. (attention cette action ne peut pas être annulée)

Exemple de déplacement d'une pièce noire en deux étapes avec la souris.



Pour redonner la main au joueur en mode balayage, on utilise de nouveau la touche ESPACE. Le balayage reprend alors dans la colonne où il était.

Les touches du clavier utilisables (si le programme a le focus et si l'utilisateur – accompagnant- a accès au clavier)

La touche **ESC (ECHAP)** arrête le programme.

La touche **ESPACE** met le balayage **en Pause** (permet de jouer directement sur l'échiquier en cliquant) ou bien **relance le balayage** après une Pause.

La touche **RETOUR AR** (efface vers la gauche) annule le coup en cours

La touche **F2** lance l'affichage du fichier de documentation en PDF, s'il est présent dans le répertoire du programme.

Liberté des déplacements

Encore une fois, le programme ne sait pas jouer aux échecs, tous les déplacements de pièces sont complètement libres, comme sur un échiquier physique. **A part lorsqu'une pièce a été prise**, comme il n'y a pas de vérification de la validité des déplacements, on peut faire revenir une pièce déplacée à sa position précédente pour annuler un coup qui n'a pas encore été validé. C'est possible si le joueur utilise les commandes accessibles (survol, balayage), c'est aussi possible directement par des clics sur l'échiquier (mettre le balayage en pause au besoin par la touche ESPACE). Attention, l'alternance des blancs et des noirs peut être perturbée.

Installation – Droits

Le programme est distribué dans un fichier compressé en ZIP. Il fonctionne uniquement sous Windows (toutes versions)

Le ZIP contient :

- le programme exécutable,
- le fichier de configuration (c'est un fichier texte)
- cette documentation en PDF

L'installation se borne à créer un répertoire et à décompresser dedans ces 3 fichiers.

Le programme peut fonctionner s'il est installé sur **un support amovible** : clé USB, carte SD par exemple, **non protégé en écriture**.

Le premier cahier des charges de ce programme a été réalisé en collaboration avec Paul Regoli de l'association du jeu Ecole 64 qui accompagne des personnes LIS au Centre Perce Neige, avec la participation d'Arnaud comme utilisateur possible.

L'utilisation de ce programme est gratuite.

Il ne doit jamais faire l'objet d'une vente ou d'une location, ou de toute autre forme de rémunération.

Il est en libre téléchargement sur le site : <https://idee-association.org>

Sauf erreurs résiduelles, le programme est conforme à son mode d'emploi. Aucune garantie n'est possible pour son usage.

Si vous distribuez ce programme, merci de signaler son origine et ses références.

Remarque de version : il est possible que cette version soit susceptible d'être améliorée. Suivre l'actualité sur le site <https://idee-association.org>

Bernard Béville IDEE juillet 2022