JOURNAL DE BORD DE VALISOACHESS

ValisoaChess est un programme du jeu d'échecs que j'ai créé à partir de 01/04/2017.

Nom : ValisoaChess
Type : Moteur d'échecs
Développeur : Valisoa Jean Hervé
Début de programmation : 01/04/2017
Langage de programmation : Pascal
Compilateur : FreePascal 3.0.2
Licence : BSD
Version de la première publication : 0.0.2 (30/05/2017)
Version actuelle : 0.0.7 (02/08/2017); gère la nullité par répétition de coup (3 fois).
Nombre de critères : 8
Critère rajouté : La nullité par répétition de coup (3 fois).

Samedi 01/04/2017 : version 0.0.1
Début de programmation de ValisoaChess.

Samedi 08/04/2017 : version 0.0.1
Je ne sais pas pourquoi mais ValisoaChess ne voit pas les captures.

Dimanche 09/04/2017 : version 0.0.2
Il voit maintenant les captures et les simples mouvements. Il choisit son coup aléatoirement parmi les captures si elles existent sinon parmi les simples deplacements. Ses coups ne concernent que les pions. Les mouvements des autres pièces ne sont pas encore pris en compte.

Jeudi 13/04/2017 : version 0.0.2
Impossible de deplacer le Fou, la Tour et la Dame. Je n'arrive pas à faire deplacer le Fou parce que l'executable n'accepte pas que j'insère une boucle repeat ou while dans une boucle for pour faire deplacer le Fou. Tout va bien lors de compilation, aucun problème, mais lorsqu'on execute le programme il se flash et se ferme subitement. Je crois qu'il n'accepte pas qu'on repète dans une boucle le vecteur de deplacement du Fou vFou[v]. Je suis totalement bloqué, je ne peux pas avancer. Lorsqu'on enlève la boucle, il marche à meirveille mais seulement le Fou ne peut pas se deplacer plus d'une case. Valable aussi pour la Tour et la Dame.

Dimanche 28/05/2017 : version 0.0.2
ValisoaChess gère tous les mouvements de toutes les pièces y compris les captures à l'exception de prise en passant, échecs et roque. Le problème de deplacement de Fou est donc résolu. En fait, le problème était au niveau de la variable Piece. Celle-ci se déclare comme suit :
Piece : array[11..88] of shortint. La valeur 11 correspond à la case a1 de l'échiquier et la valeur 88 correspond à la case h8. C'était donc logique pour moi qu'une piece devrait se placer dans cette intervalle. Mais le problème survient alors lors de deplacement de Fou (Tour ou Dame) en utilisant la boucle repeat. Le Fou peut sortir, au moins une fois, de cette intervalle; ce qui l'amène a acceder à une zone mémoire non reservée à la variable Piece. Du coup le système d'exploitation le ferme automatiquement parce qu'il y a une violation de mémoire.
La solution est de créer un garde-fou en élargissant l'intervalle sur laquelle une piece peut se deplacer. J'ai donc mofier la déclaration de la variable Piece comme suit :
Piece : array[11-11..88+11] of shortint ce qui donne Piece : array[0..99] of shortint. -11 et 11 étant les deux valeurs les plus extrêmes du vecteur de deplacement de Fou (cf: variable vFou).

Lundi 29/05/2017 : version 0.0.2
Il ne s'exécute pas après compilation sur FreePascal. Mais il marche très bien après compilation sur Lazarus utilisant la même version de compilateur FreePascal (3.0.2). Je ne sais pas d'où vient le problème mais puisqu'il marche sous Lazarus alors je ne me suis pas trop inquieté et j'ai abadonner provisoirement FreePascal proprement dit au profit de Lazarus même si au bout du compte cela revient à utiliser FreePascal.

Mardi 30/05/2017 : version 0.0.2
La version 0.0.2 est bien terminée avec quelques modifications. ValisoaChess gère tous les mouvements de toutes les pièces y compris les captures à l'exception de prise en passant, échecs et roque. Il joue ses coups de façon aléatoire; toutes fois, il priorise les captures par rapport aux simples deplacements.
Je n'arrive toujours pas à le faire macher via FreePascal proprement dit. Il faut toujours que j'utilise Lazarus pour le compiler.

Samedi 03/06/2017 : version 0.0.2
Publication de la version 0.0.2 sur le site developpez.com, codesource.net et sur facebook(sur mon mur, groupe "chess on line", "chess players and friends" et "Gasy milalao Echecs"). Malgré que je n'arrive pas à le faire macher via FreePascal proprement dit, j'ai quand même pu le publier avec l'executable qui fonctionne très bien et le code source. J'ai toujours utiliser Lazarus pour le compiler.

Lundi 05/06/2017 : version 0.0.3
ValisoaChess gère désormais la prise en passant. Il ne lui reste plus que le roque et l'éches. C'était facile pour moi de gerer la prise en passant, j'espère autant pour l'éches et le roque.

Mercredi 07/06/2017 : version 0.0.3
Il s'exécute désormais après la compilation sur FreePascal seul sans passer par Lazarus. Le problème qui l'a empêcher de s'éxécuter auparavant vient du fait que lors de l'initialisation, la variable Piece depasse ses bornes. Lors de la déclaration j'ai fais Piece : array[0..99] of shortint alors que lors de l'initialisation j'ai mis for i := -10 to 109 do Piece[i]=cBord; ce qui est incorrect. A la déclaration de la variable je me suis référé aux extrémités de l'échiquier + deplacements les plus extrèmes de Fou : [11-11..88+11] alors que lors de l'initialisation je me suis référé aux extrémités de l'échiquier + deplacements les plus extrèmes de Cavalier : [11-21..88+21]. Bien sûr, la référence sur le déplacement de Fou est plus économique en terme de mémoire utilisée que celle de Cavalier.

Samedi 10/06/2017 : version 0.0.2
Mise à jour de la version 0.0.2 sur le site developpez.com avec rajout de 2 fichiers pdf contenant le journal de bord de ValisoaChess et sa documentation. J'ai pu corrigé quelques bugs.

Mercredi 14/06/2017 : version 0.0.3
Publication de la version 0.0.3 sur le site developpez.com.

Vendredi 16/06/2017 : version 0.0.4
Sortie de ValisoaChess version 0.0.4. A partir de cette version ValisoaChess gère l'échecs. Il ne lui reste plus que le roque avant d'être un vrai jeu d'échecs complet. Il arrête de jouer quand il est en échecs et mat.

Jeudi 22/06/2017 : version 0.0.5

Sortie de la version 0.0.5 qui gère le roque. J'ai aussi rajouté une sorte de test permettant de rejetter les coups invalides entrés par le joueur humain.

Lundi 24/07/2017 : version 0.0.6

Sortie de Valisoachess version 0.0.6 qui gère la promotion de pions en Dame, Tour, Fou ou Cavalier selon le choix du joueur. Si c'est à lui de promouvoir, il choisit automatiquement de prendre une Dame. Une autre amélioration apportée à cette version c'est que, s'il y a plusieurs pièces à capturer, ValisoaChess choisit la pièce ayant la plus grande valeur. Si par exemple il a l'option entre capturer un Fou ou un pion, il choisit le Fou.

Lundi 02/08/2017 : version 0.0.7

Sortie de la version 0.0.7. Cette version gère la nullité par répétition de coup. Il déclare un match nul si un coup se repète 3 fois successifs. J'ai aussi rajouté une sorte de priorité au roque afin que ValisoaChess puisse roquer dès que ce serait possible. La valeur de roque vaut 2 pions. Cette valeur est encore provisoire parce qu'il faut faire encore plusieurs tests et rajouter plusieurs autres critères pour pouvoir bien évaluer la valeur d'un critère.