

Programmes et logiciels d'échecs

IMPORTANT : conditions de reproduction.

Les lignes qui suivent sont librement adaptées et résumées, depuis la page suivante du site de l'encyclopédie collaborative WIKIPEDIA : http://fr.wikipedia.org/wiki/Programme_d%27échecs . Cette reproduction s'effectue sous la licence CC-BY-SA 3.0 en anglais. Toute reproduction même partielle, des textes devra spécifier cette page source et la référence de la licence.

Un programme d'échecs est un programme (ou logiciel) informatique implanté sur un serveur, et qui est capable de jouer aux échecs :

- soit, entre 2 utilisateurs reliés par réseau (exemple : INTERNET),
- soit, entre un utilisateur et le serveur,
- soit, entre deux utilisateurs virtuels, sur le serveur.

Les programmes d'échecs des... 60 dernières années !!!

Les premiers véritables programmes virent le jour dans les années 1950, avec le développement des ordinateurs. Ils passèrent en un demi-siècle de la connaissance des règles à un niveau au moins égal à celui des meilleurs joueurs humains.

Alan TURING écrivit un programme de jeu d'échecs en 1952 ; ne disposant pas d'un ordinateur assez puissant pour le faire tourner, il simula lui-même les calculs de la machine.. et mit environ une demi-heure pour effectuer chaque coup !

Quelques-uns des programmes d'échecs les plus célèbres depuis 1970 :

- 1974 : KAISSA devient le premier champion du monde des ordinateurs,
- 1977 : le premier jeu d'échecs électronique, CHESS CHALLENGER, est commercialisé,
- 1977 : CHESS devient le premier ordinateur à remporter un tournoi d'échecs majeur,
- 1978 : BELLE, un ordinateur spécialisé construit par Ken Thompson atteint le niveau de Maître,
- 1989 : DEEP THOUGHT, le premier ordinateur du niveau d'un grand maître est facilement battu en match 2-0 par Garry KASPAROV,
- 1994 : FRITZ 3, un des logiciels les plus célèbres, gagne une partie de blitz contre le champion du monde de l'époque, Garry KASPAROV et ils terminent ex aequo. KASPAROV prend sa revanche dans les départage : 4-12.
- 1994 : CHESS GENIUS bat Garry KASPAROV en partie semi-rapide (1.5-0.5) avec un Pentium 100 MHz,
- 1996 : le superordinateur DEEP BLUE perd contre Garry Kasparov. (1 victoire, 2 nulles et 3 défaites).
- 1997 est une année-charnière dans l'informatique échiquéenne. « DEEP BLUE » bat Garry KASPAROV. (2 victoires, 3 nulles et 1 défaite) Cependant KASPAROV « ternit » l'image de son adversaire en accusant l'équipe d'IBM d'avoir triché en faisant intervenir un humain dans les choix des coups de DEEP BLUE, surtout à la deuxième partie qui s'achèvera par une victoire de DEEP BLUE,
- 2003 : KASPAROV fait match nul contre DEEP JUNIOR et plus tard contre FRITZ version X3D,
- 2006, DEEP FRITZ gagne face à Vladimir KRAMNIK par 2 victoires et 4 nulles contre 0 victoire.

Serveurs WEB d'échecs pour le jeu en ligne (rappels)

Il existe des serveurs dédiés, entièrement ou partiellement, aux parties d'échecs entre différents joueurs. Ils peuvent disposer de classement de joueurs, de différentes variantes de jeu...

Citons quelques-uns parmi les plus connus :

- * INTERNET CHESS CLUB,
- * actuellement, <http://www.echecs-online.fr> et <http://www.echecsonline.net>

Les principes généraux des serveurs en ligne sont les suivants :

- * l'accès au logiciel est gratuit, il suffit à l'utilisateur de définir un identifiant et un authentifiant son « pseudo » (inconvenients : présence de fenêtres publicitaires, en l'occurrence pas trop envahissantes...),
- * l'utilisateur saisit un ELO de départ, son ELO sera recalculé à chaque résultat de partie,
- * l'utilisateur peut définir une cadence de partie (allant de.. 5 minutes à 30 jours !!!) et des utilisateurs sur une plage de classements ELO, ou encore inversement répondre à des défis ;
- * il joue sur la partie gauche de l'écran qui figure l'échiquier, une fenêtre libre à droite étant réservée aux dialogues,
- * il peut également suivre des parties sélectionnées en « live ».

Exemple : DUPONT F, 1800 ELO, lance un défi de parties en 15 minutes contre des adversaires d'ELOS compris entre 1750 et 1900 et attend les réponses ; entre temps, il répond néanmoins à DURAND, qui a un ELO de 1870, qui souhaite une partie de 20 minutes. Le fichier - à jour quotidiennement- de joueurs internationaux de « echecsonline.fr » est beaucoup plus importante (quelques dizaines en même temps) que celle de « echecsonline.net » (quelques centaines), en revanche les lancements de parties sur ce dernier site sont plus lourds à mettre en œuvre (cadences limitées, d'où des temps d'attente importants)

Jeux électroniques

Au même titre que le micro-ordinateur pour les premiers ordinateurs, les jeux d'échecs électroniques sont une évolution naturelle des supercalculateurs d'échecs vers un format commercialisable (consoles ou tablettes de jeu de diverses formes ou dimensions)

Ils bénéficient des avancées technologiques de miniaturisation des composants, mais également des avancées théoriques dans le domaine de l'algorithmique⁴. Ils ne deviennent réellement performants qu'à partir du milieu des années 1980.

Quelques exemples : HESS CHALLENGER 7 (éditeur Fidelity), MEPHISTO et PRESIDENT (éditeur Saitek).

Logiciels informatiques

Depuis les années 1990, la puissance croissante et la miniaturisation des ordinateurs personnels (y compris les « smartphones » et « tablettes » a relégué l'utilisation des supercalculateurs au second plan. Depuis, les recherches portent plus sur le développement de logiciels performants que sur les machines utilisées.

La configuration idéale pour faire tourner ces logiciels facilement consiste en un micro PC ou MAC, de système d'exploitation de niveau WINDOWS XP, WINDOWS 7, MAC OS X, au minimum 2 GHz de mémoire vive, disque dur, résolutions d'écran 1024x768 pixels, carte graphique carte son avec haut-parleurs.. ce qui correspond au standard de moyenne gamme, y compris les portables.

Quelques logiciels réputés: CHESS GENIUS, CHESSMASTER, FRIZT (éditeur CHESSBASE), HIARC (licence libre), ARENA (en licence libre, en versions « beta » supérieures à 2). A titre d'exemple : ARENA est téléchargeable en version gratuite (site <http://www.playwitharena.com/?Download>); il offre un interface convivial : niveaux et cadences diverses, choix des couleurs des pièces et des cases, sons, analyse des coups possibles avec une profondeur intéressante, etc.. Il est d'une aide intéressante dans la résolution et même la confection de « problèmes ». Citons également sur IPHONE : CHESS PROFESSIONAL V 11 (7 niveaux de jeu, 20 motifs de jeux et pièces..), en téléchargement gratuit depuis l'APPLE STORE.