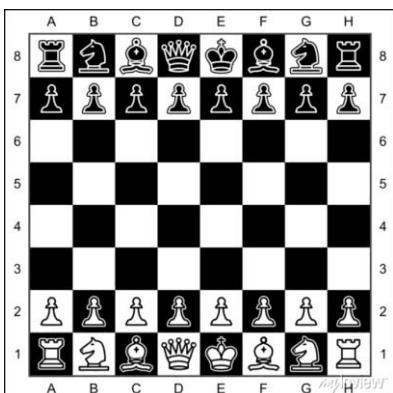


# Coder un déplacement aux échecs

Les cases d'un échiquier sont identifiées ainsi :

- il y a 8 colonnes : A B C D E F G H
- il y a 8 lignes : 1 2 3 4 5 6 7 8



Une pièce est désignée par sa première lettre :

D pour Dame

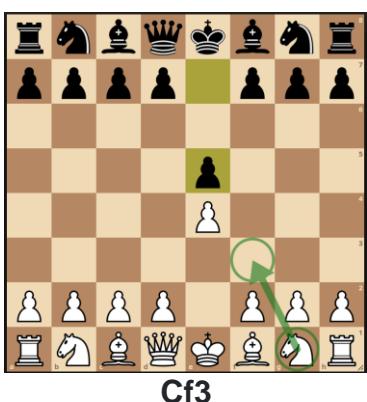
T pour Tour

C pour Cavalier

F pour Fou

R pour Roi

Pour coder un déplacement aux échecs, il faut indiquer la pièce qui est déplacée puis la case vers laquelle elle se dirige.



Si deux pièces identiques peuvent se rendre sur la même case, il faut également indiquer la colonne ou ligne de départ :



**C** pour cavalier

**g** indique qu'il s'agit du cavalier présent sur la colonne G

**e2** indique la case d'arrivée.



La prise d'une pièce est notée par un x :

**Cxe5**  
C pour cavalier  
x indique la prise  
e5 indique la case d'arrivée



La notation des pions

**exd5**  
e indique qu'il s'agit du pion de la colonne e  
x indique la prise  
d5 indique la case d'arrivée