

MANUAL DEL USUARIO

Bienvenido a este programa que simula un ajedrez para 2 jugadores desde la consola.

Lo primero, será saber cómo abrir el juego. Si quieres ejecutar el juego desde un IDE, como puede ser Eclipse o VisualStudio, valdrá con que exportes o abras el proyecto desde uno de ellos y lo ejecutes.

En caso de ser desde el símbolo de sistema de Windows o PowerShell, deberás tener descargado un paquete “JDK” para poder ejecutar el fichero Ajedrez.java.

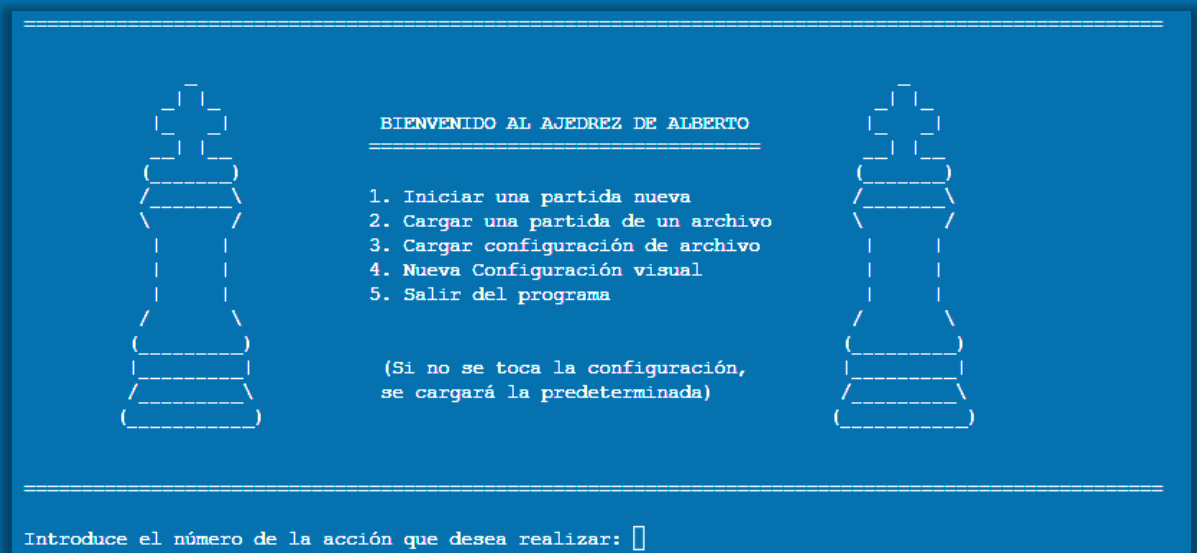
A mayores, deberá compilar el archivo “Ajedrez.java” con el comando:

```
>javac Ajedrez.java
```

Una vez ejecuta, se crearán varios archivos con la extensión “.class”, deberá iniciar el juego con el comando:

```
>java Ajedrez “ruta partidas.arp” “ruta config.arp”
```

Si ha entrado bien, lo primero que le saldrá en pantalla será este menú:

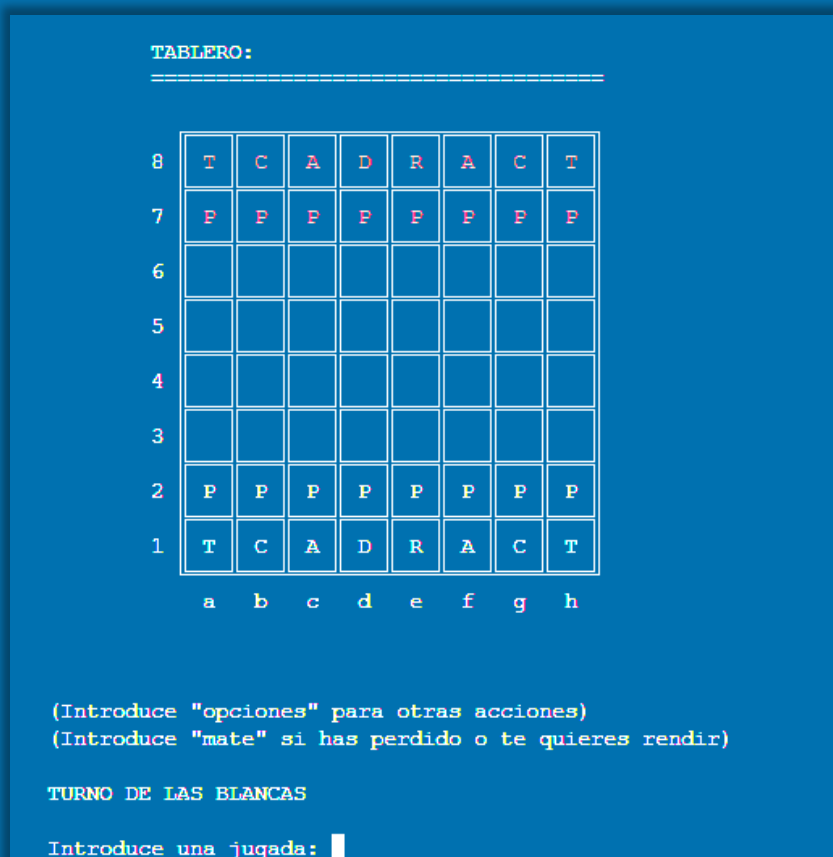


Se deberá escribir el número asociado a la acción que se desea hacer. Recomendamos que desde la opción 3 “cargar configuración”, se elija la opción “100% compatible” o “CMD Win10” si se está en un símbolo del sistema de Windows 10 o uno de Windows 11 en modo administrador.

1. Iniciar una partida nueva

Con esta opción, empezaremos una partida nueva desde 0. Si observamos algún problema a la hora de la impresión, recomendamos cerrar el programa, y al abrir, elegir la opción “100% compatible) desde el menú 3. “Cargar configuración de archivo”.

Si no observamos ningún problema, lo que se mostrará será esta pantalla:



Si se introduce “opciones”, se abrirá otro menú, donde podemos elegir salir del juego, salir guardando la partida para seguir más adelante, o volver al tablero.

Si se introduce “mate”, se considerará que el jugador de el que es el turno se está rindiendo o le han dado mato (pues no hay comprobación interna, es necesario escribir “mate”)

Si no se quiere hacer ninguna de las opciones anteriores, podrá introducir una jugada siguiendo con las normas escritura de las jugadas de la federación de ajedrez que desarrollamos a continuación:

- **Movimiento de los peones:**

Los peones se mueven escribiendo únicamente la casilla a la que se quiere que vayan. Se recuerda que, en su primer movimiento, pueden avanzar 2 casillas a la vez.

EJ: e4

En caso de captura, se especifica la columna donde está el peón que va a capturar, una “x”, que se escribe siempre que una pieza come, y la casilla en la que come.

EJ: exd4

- **Movimiento del resto de piezas:**

Cuando una pieza que no es un peón se mueve, se debe especificar su inicial en mayúscula, seguida de la casilla a la que se quiere ir.

EJ: Ta6

EN caso de captura, se hará exactamente igual, pero escribiendo una “x” después de la inicial de la pieza. (Se recuerda que los reyes no se pueden comer)

EJ: Txa6

- **Movimientos especiales:**

Cuando 2 piezas del mismo tipo puede ir a la misma casilla (por ejemplo las 2 torres), se debe especificar la fila o columna distintiva de la pieza que se quiere mover.

Por ejemplo en este caso, si lo que queremos es mover la Torre de “a3” a la casilla “d3”, tendremos que especificar escribiendo: Tad3.

4								P
3	T							T
2		P	P	P	P	P	P	
1		C	A	D	R	A	C	
	a	b	c	d	e	f	g	h

En casi de que se trate de una captura y no de un movimiento, habrá que especificar tanto la fila/columna distintiva, como la “x” que marca la captura.

EJ: Taxd3.

NO IMPLEMENTADO:

Podemos efectuar enroques, bajo los requisitos de que las casillas entre el Rey y la Torre estén vacías.

La notación especial es “O-O”, para enroque corto y “O--O” para enroque largo.

2. Cargar una partida de un archivo

Si previamente dejamos una partida guardada en el archivo “partidas.arp” que acompaña al ejecutable del juego, con esta opción del menú podemos visualizar las partidas guardadas y cargar una de ellas, empezando a jugar desde ese punto.

PARTIDAS GUARDADAS:

- 1. Partida de Prueba
- 2. Cuatro Caballos
- 3. Apertura Francesa

Valdrá con escribir el número asociado a la partida para cargarla.

3. Cargar configuración de archivo

Si el juego tiene algunos problemas visuales, dados porque la codificación del entorno o consola no reconoce los caracteres del tablero, o porque no reconoce los códigos ANSI utilizados para dar color a las piezas negras, podemos usar esta opción para cargar una configuración visual ya almacenada en el archivo “config.arp” que va junto al proyecto.

CONFIGURACIONES GUARDADAS:

- 1. Default (Con Color | Con caracteres especiales)
- 2. CMD Win10 (Sin color | Con caracteres especiales (Si no detecta color ANSI)
- 3. Sin caracteres especiales (Con Color)
- 4. 100% compatible (Sin Color | Sin caracteres especiales)

Valdrá con escribir el número asociado a la configuración que queremos.

Podemos adelantaros que de forma predeterminada, los colores ANSI solo se reconocen desde el terminal de un IDE y el CMD/PowerShell de Windows11 sin modo administrador, en cualquier otro caso (consola de Windows 10 por ejemplo), recomendamos utilizar alguna de las configuración que no conlleven cambio de color, sino que diferencian las piezas negras colocando asteriscos alrededor de la pieza.

4. Nueva configuración visual

Si no se quiere utilizar ninguna de las configuraciones anteriores o no tenemos el archivo “config.arp”, podemos crear nuestra configuración personaliza, y guardarla si queremos utilizarla más a futuro. Esta irá haciendo preguntas para comprobar las compatibilidades, para ofrecer la máxima cantidad de utilidades posibles.

```
Vamos a crear una configuración visual acorde a tus posibilidades y preferencias.
¿Ves este texto en rojo? (S/N): S

«|»
Entre las comillas, ¿ves una L o una interrogación? (L/?): L

¿Quieres guardar la configuración en un fichero? (S/N): S
Nombre de la configuración:
Mi propia configuración
```

5. Salir

Esta opción sirve únicamente para salir del juego sin hacer nada más, en caso de que se quiera cerrar o ejecutar de nueva de forma más rápida y sin cerrar bruscamente.

=====

Este código ha sido escrito completamente por Alberto Rodríguez Pérez.

Lo único aplicado no enseñado en el módulo ha sido la utilización de los códigos ANSI para dar color a las piezas negras.

La posición de los caracteres especiales del tablero dentro del código UTF-8, han sido encontradas con un bucle creado de forma personal, no sacados de internet.

Cualquier cosa, el correo de contacto es: alberto.rodper.2@educa.jcyl.es

¡¡Espero que se disfrute del juego !!