



Profesor: Javier Prieto

PRÁCTICA DEL AJEDREZ

Hacer una aplicación en Java que realice los movimientos de las piezas de ajedrez según indiquen las anotaciones de partidas jugadas que tenemos almacenadas en ficheros de texto y nos muestre como están las piezas colocadas.

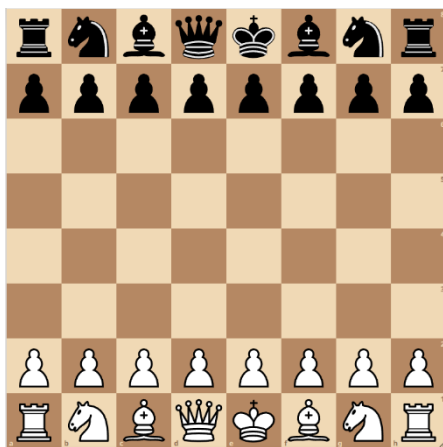
Se supone que todos los movimientos anotados en los ficheros son correctos, por lo tanto, no hay que comprobar si son correctos.

Para representar las piezas utilizaremos las siguientes siglas: K=Rey, Q=Dama, R=Torre, B=Alfil, N=Caballo, E=Peón.

Para distinguir las piezas blancas de las negras pondremos las piezas blancas en mayúscula y las negras en minúscula.

Los ficheros de texto contienen en la primera línea información de la partida como puede ser los jugadores que se enfrentaron.

La aplicación nos pedirá el fichero con el que vamos a trabajar y después aparecerá el tablero en su posición inicial:



Tablero real

r	n	b	q	k	b	n	r
e	e	e	e	e	e	e	e
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
E	E	E	E	E	E	E	E
R	N	B	Q	K	B	N	R

Lo que veremos en Java

A partir de la jugada mostrada si continuamos pulsando la tecla 'S' veremos el siguiente movimiento y así sucesivamente hasta llegar al final. Si pulsamos la tecla 'A' veremos el anterior movimiento. Y si pulsamos la tecla 'T' terminamos la ejecución.



Profesor: Javier Prieto

Ejemplo de salida utilizando el fichero Partida1.txt tras pulsar 16 veces la tecla 'S' (después del octavo movimiento por parte de los 2 jugadores, 8 del blanco + 8 del negro):

	<pre> r n b _ k b _ r e e _ _ _ e e e _ _ e _ _ c _ _ _ _ _ _ q _ _ _ _ _ _ _ n _ _ _ _ _ _ Q _ _ _ _ E E E A _ E E E _ _ K R _ B N R </pre>
--	--

Ejemplo de salida utilizando el fichero Partida1.txt al final (tras el jaque mate):

	<pre> r n b A _ b _ r e e r _ _ e e e _ _ e _ _ _ _ _ _ _ _ _ q _ _ _ _ _ _ _ n _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ E E E _ _ E E E _ _ K R _ B N R </pre>
--	--

Realizar un archivo XML con la información de las partidas almacenadas en los archivos TXT. Para ello la aplicación nos pedirá el nombre del archivo TXT que contiene la partida que queremos agregar al XML y la añadirá al final. La estructura del archivo XML será:

```

<partidas>
  <partida número="1">
    <jugadores>Reti - Tartakower</jugadores>
    <movimiento n="1">e4 c6</movimiento>
    <movimiento n="2">d4 d5</movimiento>
    <movimiento n="3">Cc3 dxe4</movimiento>
    ...
  </partida>
  ...
</partidas>

```