

MANUAL DE USUARIO

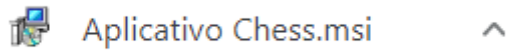
NOMBRES: Eduardo Mortensen y Richard Alban

NRC: 7166

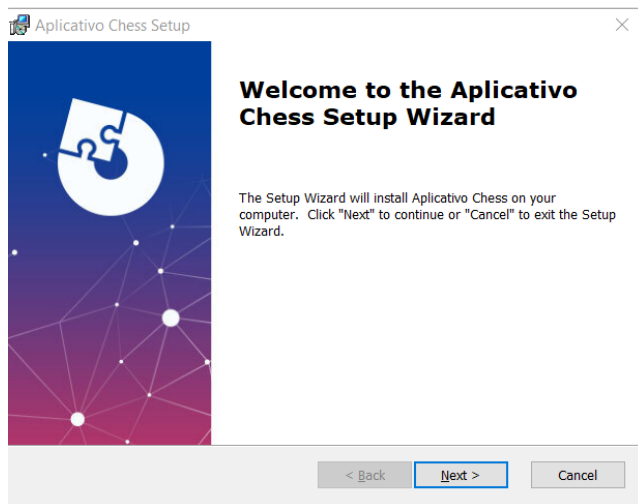


INSTALACIÓN

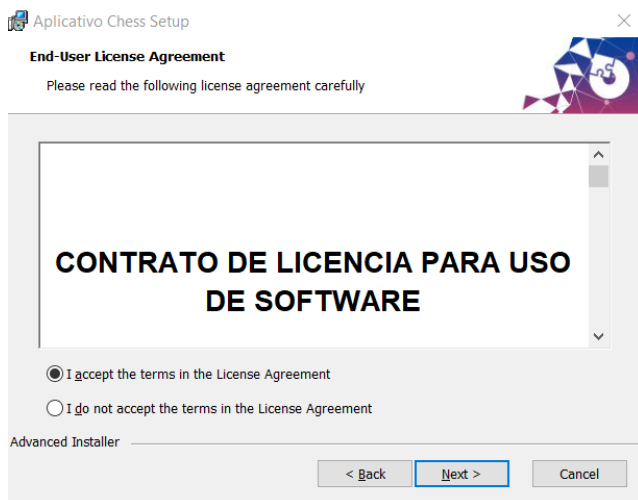
1. Me descargo el ejecutable



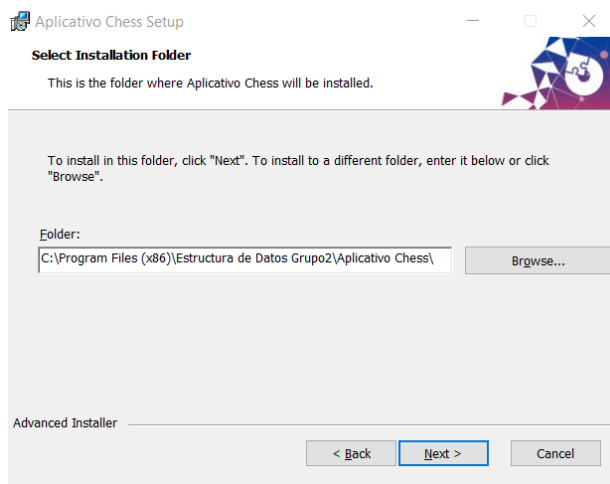
2. Presiono en siguiente



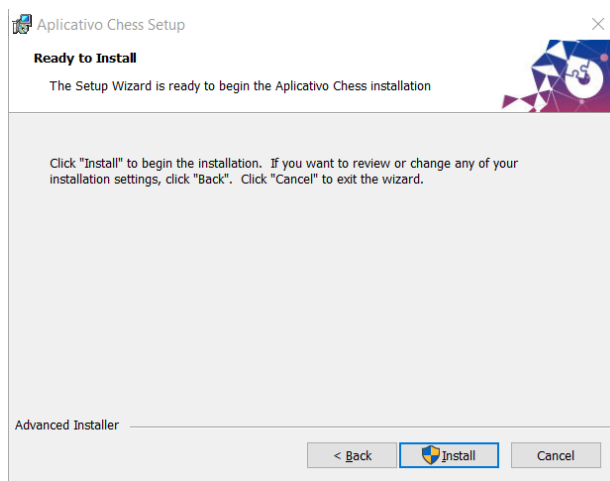
3. Leo y acepto los términos y condiciones, presiono siguiente.



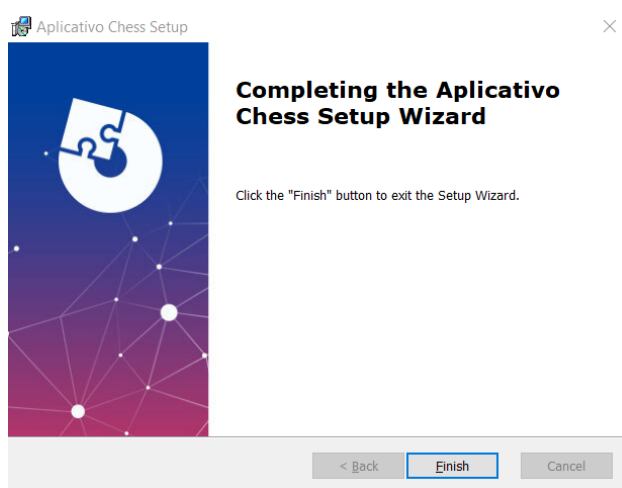
4. Selecciona la ubicación del archivo y presiono siguiente.



5. Presionó en Instalar para continuar.



6. Espero a que se instale y finalizo.



PROGRAMA LOGIN

Para le login tenemos el siguiente menú:

Login: presionando **1** o aplastando **clic derecho** en la opción podremos ingresar al usuario atreves del su nombre y contraseña al programa y así iniciar el juego. Digitamos el nombre y la contraseña en sus respectivos campos, de la siguiente manera:

```
Usuario: richard11
Contraseña: edfdd
```

Register: presionando **2** o aplastando **clic derecho** en la opción podremos registrar al usuario atreves del su nombre y contraseña al programa. Digitamos el nombre y la contraseña en sus respectivos campos, de la siguiente manera:

```
Usuario: eduardo11
Contraseña: *****
```

Salir: presionando **3** o aplastando **clic derecho** en la opción podremos salir del programa.

```
Chess Game

[1] Login
[2] Register
[3] SALIR
```

PROGRAMA JUEGO DE AJEDREZ

- Describimos un tablero de 8X8 que en total tenga 64 casillas.
- Contamos con 32 piezas (16 de cado color negro y blanco:
 1. Cuatro torres (dos blancas y dos negras respectivas para cada equipo) en la posición A1, H1, A8, H8.
 2. Cuatro caballos (dos blancas y dos negras respectivas para cada equipo) en la posición B1, G1, B8, G8.
 3. Cuatro caballos (dos blancas y dos negras respectivas para cada equipo) en la posición B1, G1, B8, G8.
 4. Cuatro alfiles (dos blancas y dos negras respectivas para cada equipo) en la posición C1, F1, C8, F8.

5. Dos reinas (dos blancas y dos negras respectivas para cada equipo) en la posición D1, D8.
6. Dos reinas (dos blancas y dos negras respectivas para cada equipo) en la posición D1, D8.
7. Dos reyes (dos blancas y dos negras respectivas para cada equipo) en la posición E1, E8.
8. 16 peones (dos blancas y dos negras respectivas para cada equipo) en la posición A2, B2, C2, D2, E2, F2, G2, H2, A7, B7, C7, D7, E7, F7, G7, H7.

	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+
8		TN		CN		AN		QN		KN		AN		CN		TN					
	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+
7		PN		PN		PN		PN		PN		PN		PN		PN					
	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+
6		:		:		:		:		:		:		:		:					
	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+
5		:		:		:		:		:		:		:		:					
	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+
4		:		:		:		:		:		:		:		:					
	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+
3		:		:		:		:		:		:		:		:					
	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+
2		PB		PB		PB		PB		PB		PB		PB		PB					
	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+
1		TB		CB		AB		QB		KB		AB		CB		TB					
	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-	-	+
	A		B		C		D		E		F		G		H						

Para realizar un movimiento tenemos el siguiente menú:

Turno de las piezas blancas.

Opciones:

- 1: Mover una pieza
- 2: Backup y salir
- 0: Rendirse

Inserte un numero:

Donde cada opción realiza la siguiente función:

Mover una pieza:

- **Origen:** La posición desde donde nos vamos a mover, Ejemplo el peón esta en la posición A2 entonces digitamos así:

```
Movimiento  
Origen: A2
```

- **Destino:** La posición donde deseamos llegar, Ejemplo el peón esta en la posición A2 entonces y quiere ir a la posición A3 digitamos así:

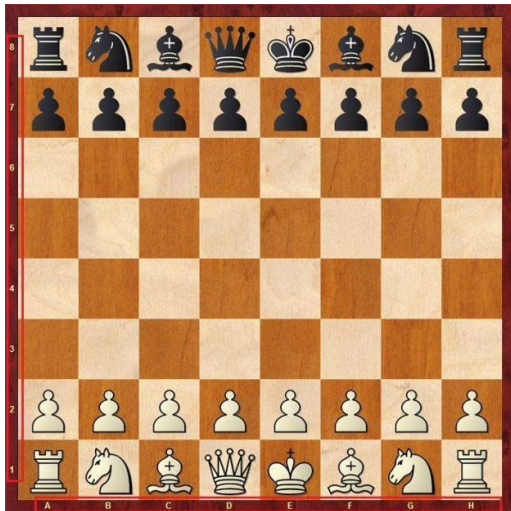
```
Movimiento  
Origen: A2  
Destino: A3
```

Backup: Presionando la **tecla 2** realizamos un guardo de la partida y salimos de la partida

Rendirse: Presionando la **tecla 0** nos rendimos y dejamos ganar a nuestro contrincante

MANUAL DEL AJEDREZ

El tablero de ajedrez



El tablero de ajedrez es un cuadrado subdividido en 64 casillas o escaques iguales (8x8), también cuadradas, alternativamente de color claro y de color oscuro. Cada jugador se sitúa de cara al ajedrecista contrincante, colocando el tablero de manera tal que cada jugador tenga una casilla blanca en su esquina derecha.

Los elementos básicos del tablero son:

- **Fila.** Es cada una de las ocho líneas de ocho casillas que se forman alineando éstas horizontalmente respecto a los jugadores. Se nombran con números del 1 al 8, comenzando desde la primera fila con respecto al bando de las piezas blancas.
- **Columna.** Es cada una de las ocho líneas de ocho casillas que se forman alineando éstas verticalmente respecto a los jugadores. Se nombran con letras minúsculas de la *a* a la *h*, comenzando desde la primera columna izquierda con respecto al bando de las piezas blancas.
- **Diagonal.** Es cada una de las 26 líneas que se forman agrupando las casillas diagonalmente. Las dos diagonales mayores tienen ocho casillas.
- **Centro.** El centro del tablero son los cuatro escaques centrales. Por extensión, a veces se incluyen los 12 que rodean a esos cuatro.
- **Esquinas.** Cada una de las cuatro casillas ubicadas en las esquinas del tablero.

Bordes. Las dos columnas (a y h) y dos filas (1 y 8) situadas en los extremos del tablero

Disposición de tablero y piezas

Aquí, a la derecha, tenemos la disposición más frecuente en una partida de damas clásico. En este tablero, hay que fijarse en una serie de cosas que, parecen que da igual, pero no es así. Y esa serie de cosas son dos reglas de colocación del tablero **imprescindibles**

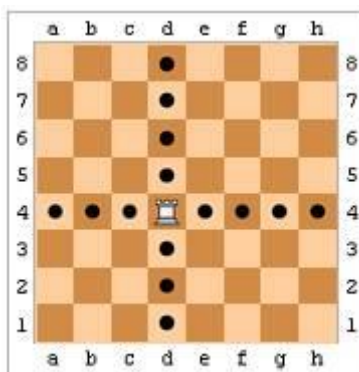
- A la derecha de cada jugador, debe de estar el cuadrado blanco. Esta regla es fundamental
- El rey debe de estar siempre en el cuadro de distinto color. Es decir, si el rey es blanco, debe de estar colocado en la casilla negra.

Por lo demás, hay que colocar las piezas tal y como están dispuestas.

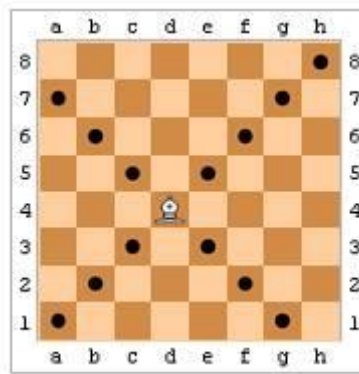


La torre

Describe movimientos perpendiculares a los bordes del tablero; Es decir sobre columnas y filas. Puede capturar a la primera pieza contraria que se ubique en su trayecto. No salta piezas propias ni hostiles. Excepto durante el enroque



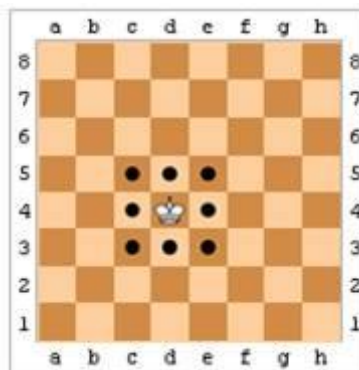
El Alfil



Este se mueve en líneas diagonales. Debido a que las líneas diagonales están constituidas con casillas de un mismo color, puede suponerse que aquel alfil que inicie en una casilla clara, siempre se mantendrá en casillas claras. Lo mismo para el alfil de casillas oscuras. El alcance de sus movimientos se ve limitado por los bordes del tablero, por las piezas compañeras y por las del adversario, pudiendo capturar a estas últimas.

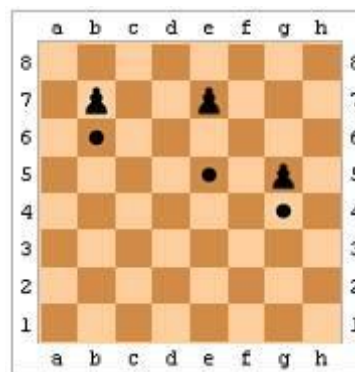
El rey

Mueve a todas las casillas inmediatas a él, excepto por el enroque donde avanza dos casillas. El rey no puede mover a ninguna casilla controlada por una pieza rival. Captura a las piezas rivales ubicadas en las mismas casillas a las cuales pueda mover.



La dama

Mueve y captura como una torre o como un alfil, pero no en la misma jugada; no puede saltar sobre otras piezas.



La descripción oficial es la siguiente: **el caballo se mueve a la casilla más cercana que no esté en la fila, columna o diagonales donde está.** Es incierto que se mueve como una L ya que no pasa por las casillas intermedias, pero es cierto que así es más cómodo de decir, aunque incorrecto. Como no pasa dichas casillas se dice que *salta*, es decir, su movimiento no puede ser bloqueado colocando piezas entre él y la casilla de destino. Puede capturar a las piezas rivales ubicadas en la casilla de destino.

Regla: los dos (2) reyes (el blanco y el negro) no pueden estar en casillas consecutivas