

Felhasználói dokumentáció

CHESS 1.5

11. csapat

Tartalom

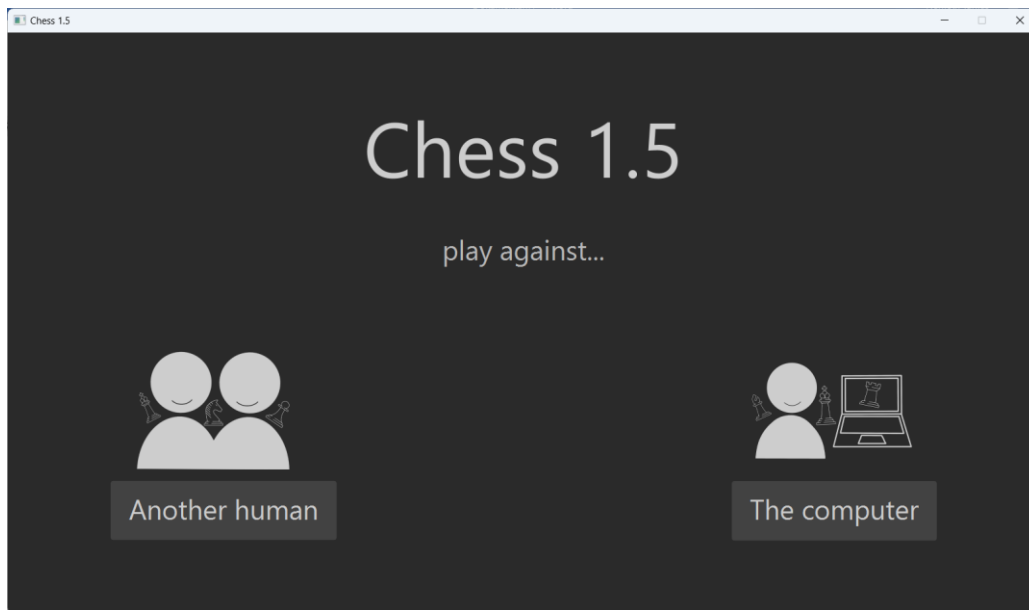
1.	Felhasználói útmutató.....	2
1.1.	Kezdőképernyő.....	2
1.2.	Játékmódok	2
1.2.1.	Classical mód	3
1.2.2.	Fast-Paced mód	4
1.2.3.	Pawn attack mód.....	5
1.2.4.	Chess960.....	6
1.2.5.	Chaos Mode.....	7
1.3.	Beállítások	8
1.4.	A Játékmező.....	9
1.4.1.	Bábuk mozgása	10
1.4.2.	Időzítő.....	10
1.4.3.	Leütött bábuk	11
1.4.4.	Lejátszott lépések	11
1.4.5.	Chat funkció beépített parancsok	11
1.5.	Sakk számítógép elleni játék.....	11
1.6.	Játék vége	11

1. Felhasználói útmutató

A Chess 1.5 egy sakk program, ahol két játékos egymással, vagy egy játékos a számítógéppel mérheti össze tudását. A program használatához egy egyszerű telepítésre van szükség – a Java 17+ futtató környezetre. Ha ez már telepítve van a számítógépre, akkor a Chess-1.5.jar fájl futtatásával megnyílik a játékprogram. A program egérrel és billentyűzettel is kezelhető.

1.1. Kezdőképernyő

A játékprogram az alábbi kezdőképernyővel indul.

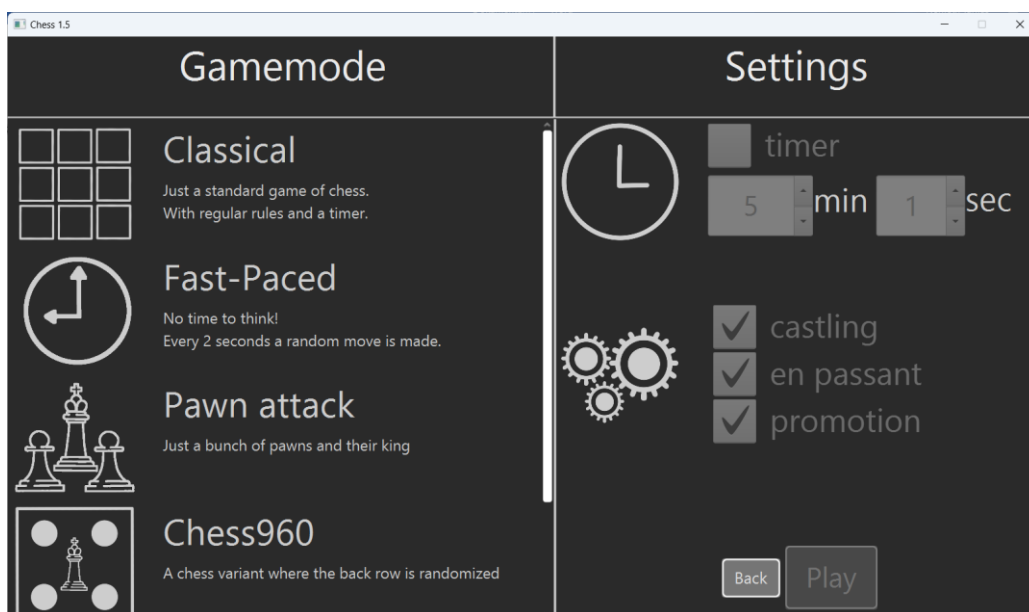


1. ábra: Kezdőképernyő

A játék indítása után, ki kell választani, hogy egy másik játékosal, vagy a számítógép ellen játszunk.

1.2. Játékmódok

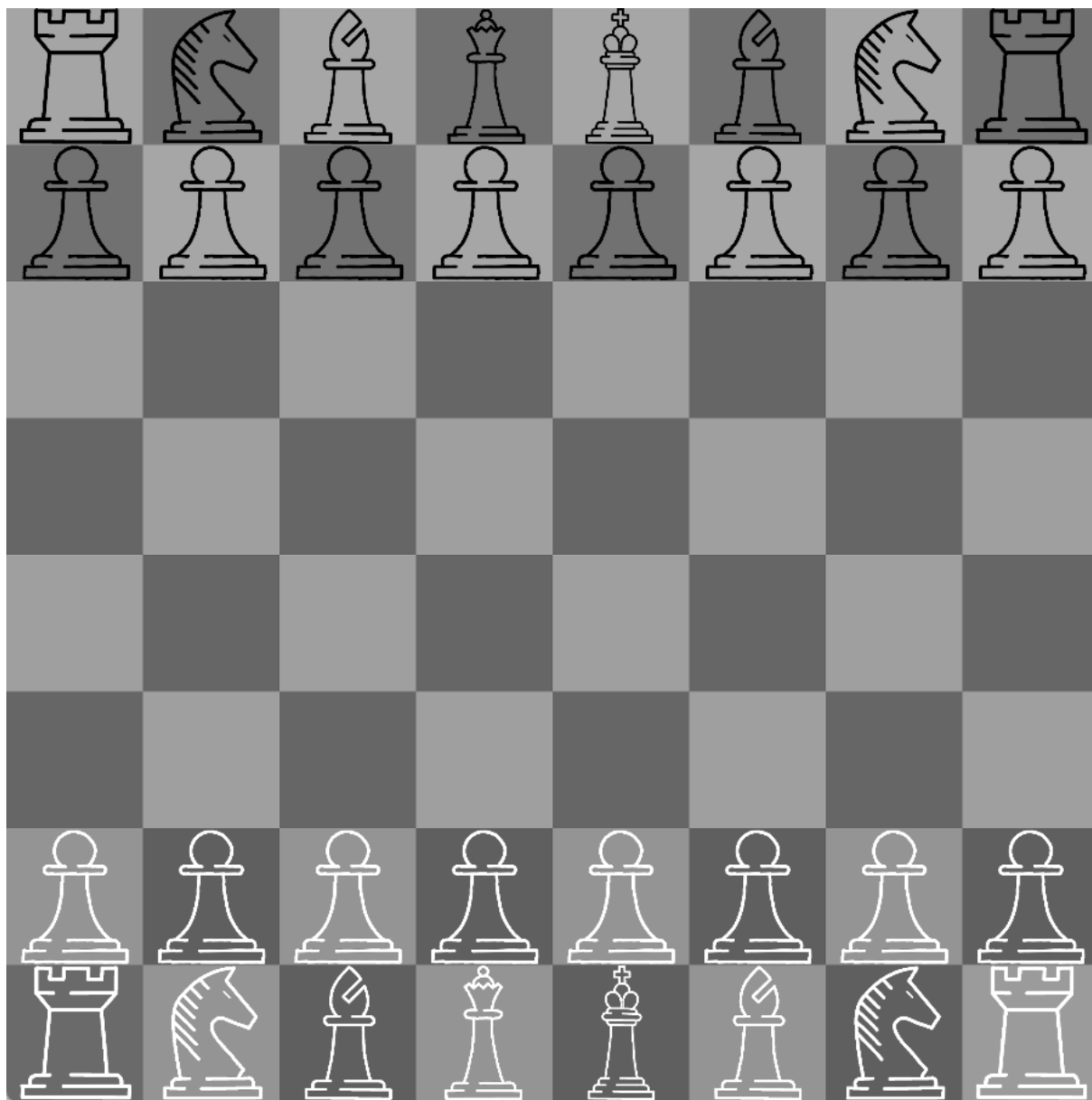
Az Extra játékmód beállítások csak a kétjátékos módban érhetőek el.



2. ábra: Játékmódok és beállítások

1.2.1. Classical mód

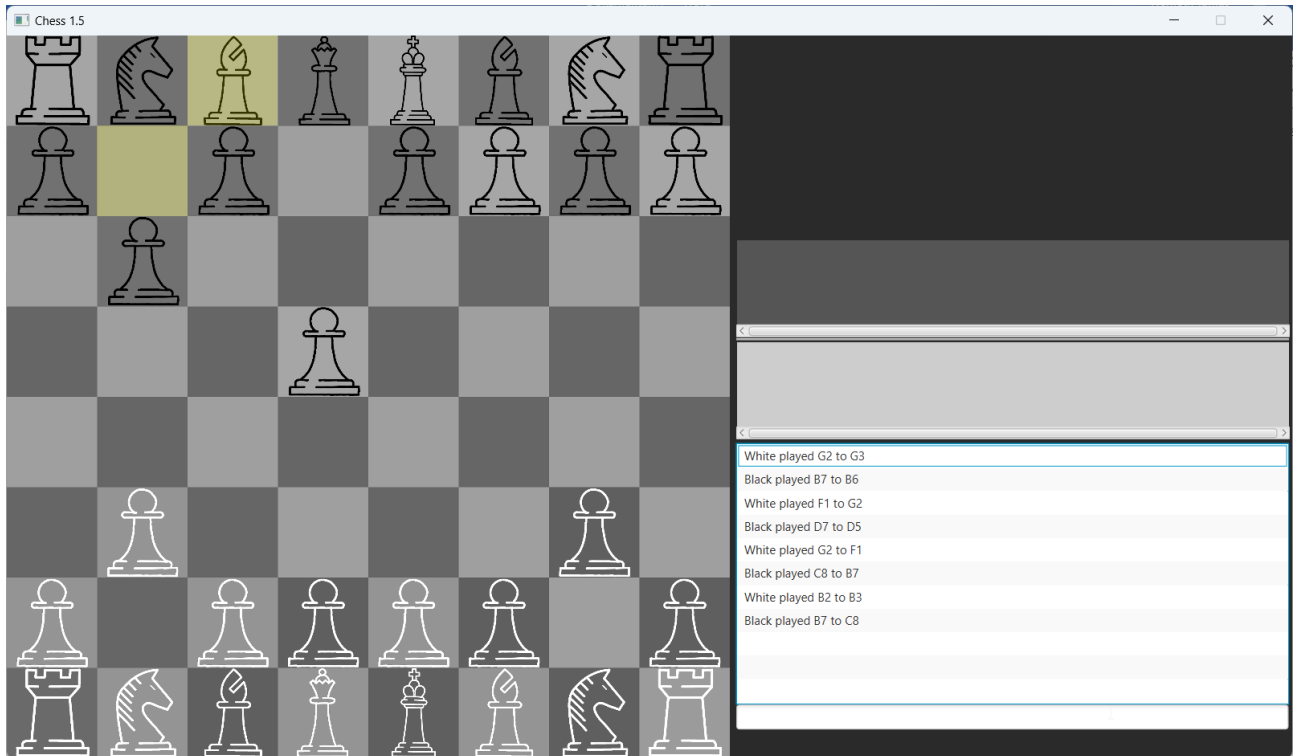
A Classical másnéven Klasszikus módban a sakk általános szabályai szerint játszhatunk.



3. ábra: Klasszikus játékmező

1.2.2. Fast-Paced mód

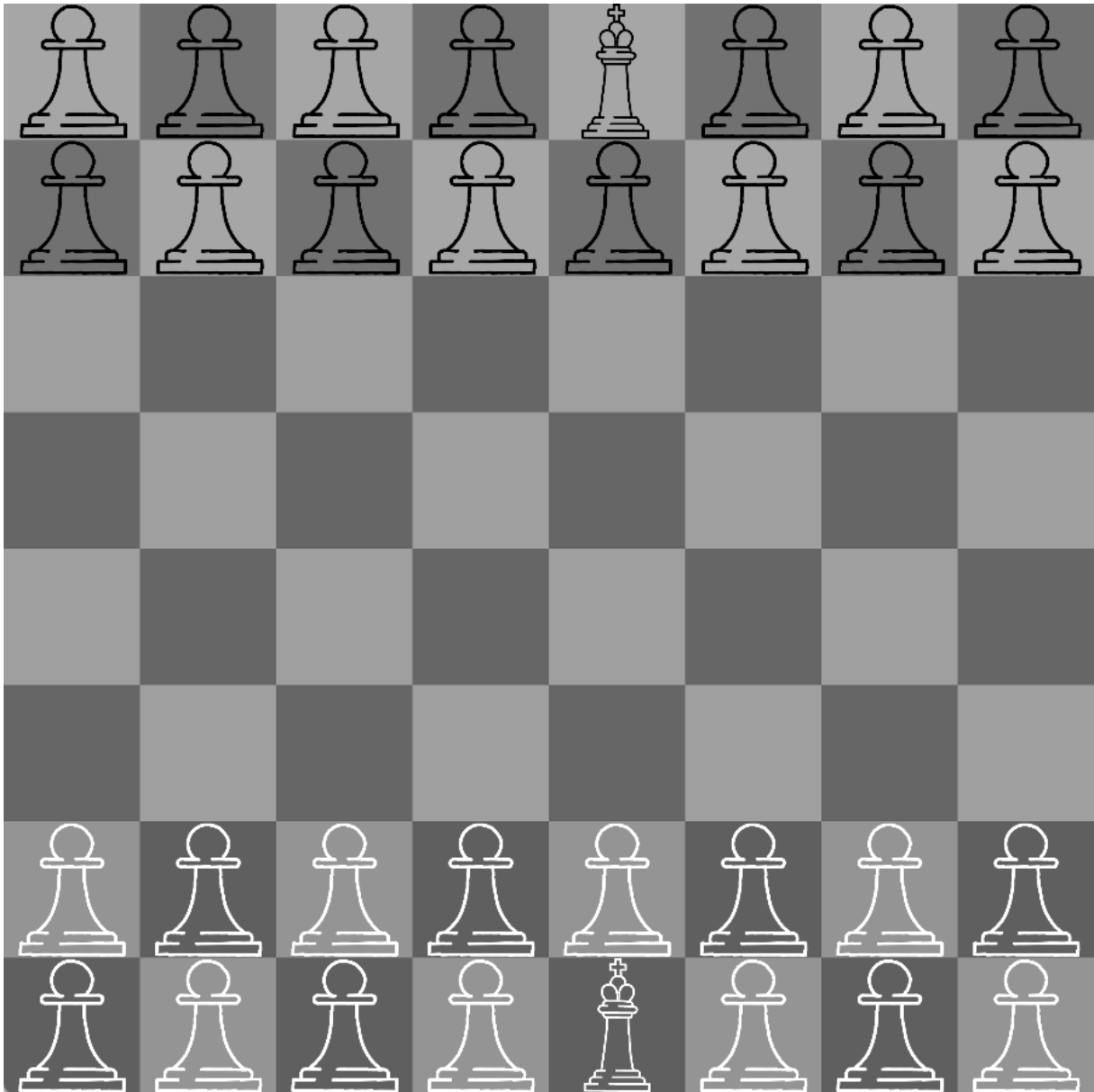
A Fast-Paced mód másnéven villámjáték esetében, maradnak a sakk általános szabályai, azzal a nehezítéssel, hogy két másodperce van a játékosnak egy lépés elvégzéséhez, ha letelik a két másodperc akkor a számítógép egy véletlenszerű legális lépést kiválaszt és ezt meglépi a játékos helyett.



4. ábra: Fast-paced mód

1.2.3. Pawn attack mód

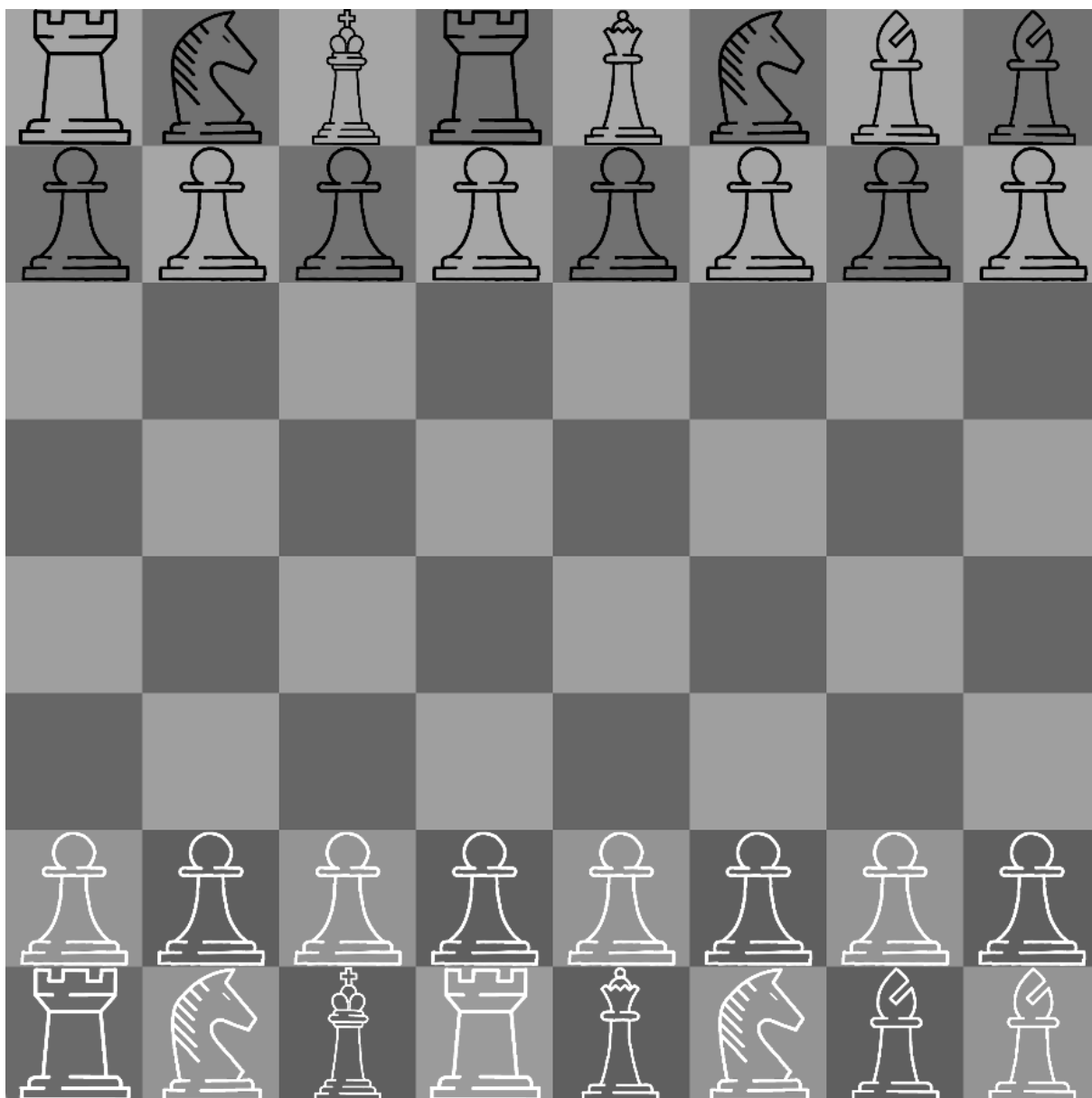
A Pawn attack mód másnéven Gyalog támadás esetében, a játékosnak az összes bábuja le lett cserélve gyalogra kivétel a királyt. A sakknak a szokásos szabályai alkalmazhatók, de a sáncolás ki lett kapcsolva, mivel nincs bástya, amivel lehetne ezt végrehajtani.



5. ábra: Pawn attack játékmű

1.2.4. Chess960

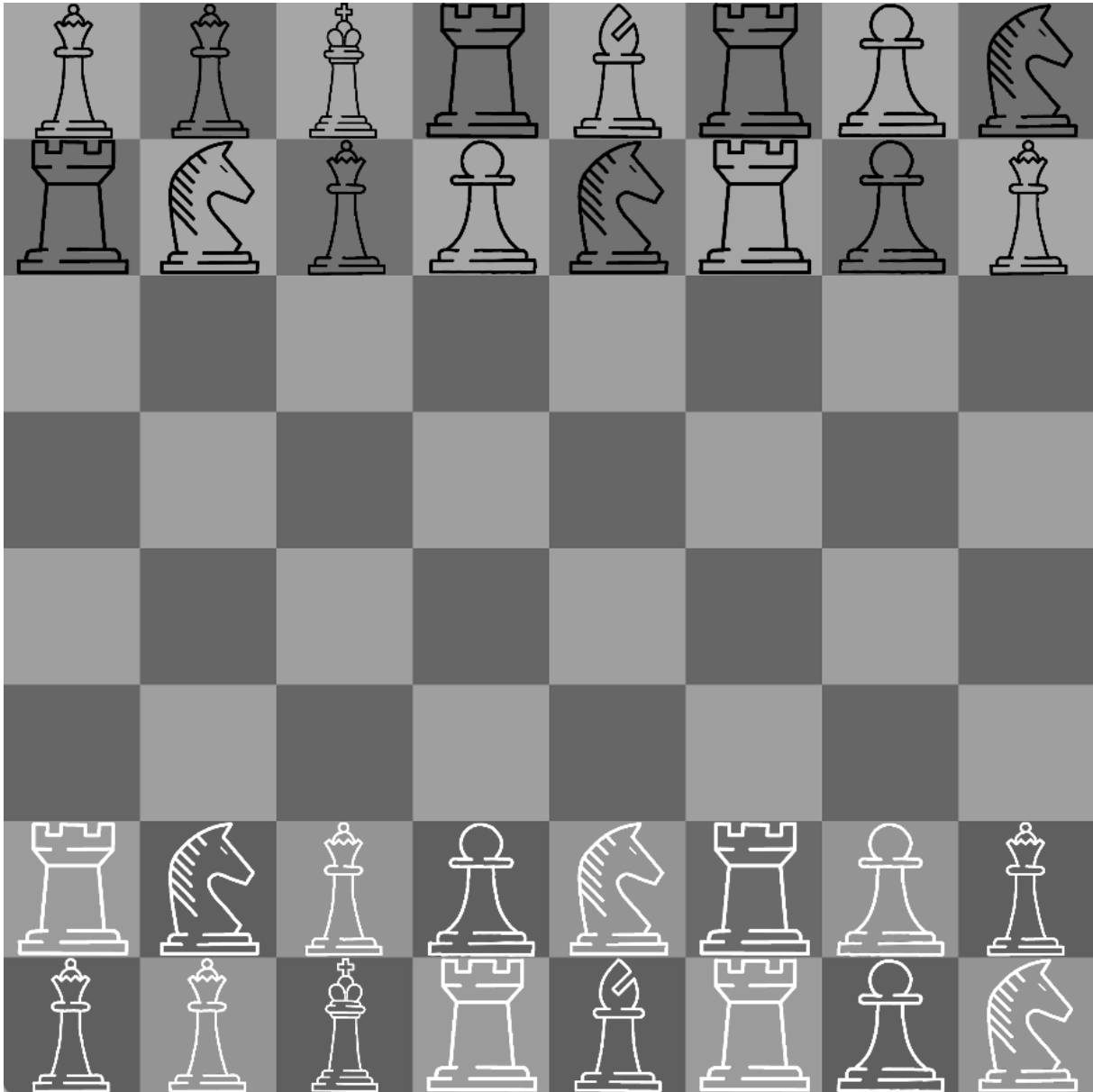
A Chess960 mód vagy másnéven Sakk960 esetén, a játékosok hátsó bábusorának sorrendje össze lett keverve. Egy játék indítása során először a sötét futót helyezzük el a játékmezőn, majd a világos futót. Ezután a két huszárt és a vezért helyezzük fel a maradék helyekre. A maradék három helyre pedig bástya-király-bástya hármasság kerül. A sáncolás le van tiltva ebben a játékmódban, a király és a két bástya elhelyezése miatt.



6. ábra: Chess960 játékmező

1.2.5. Chaos Mode

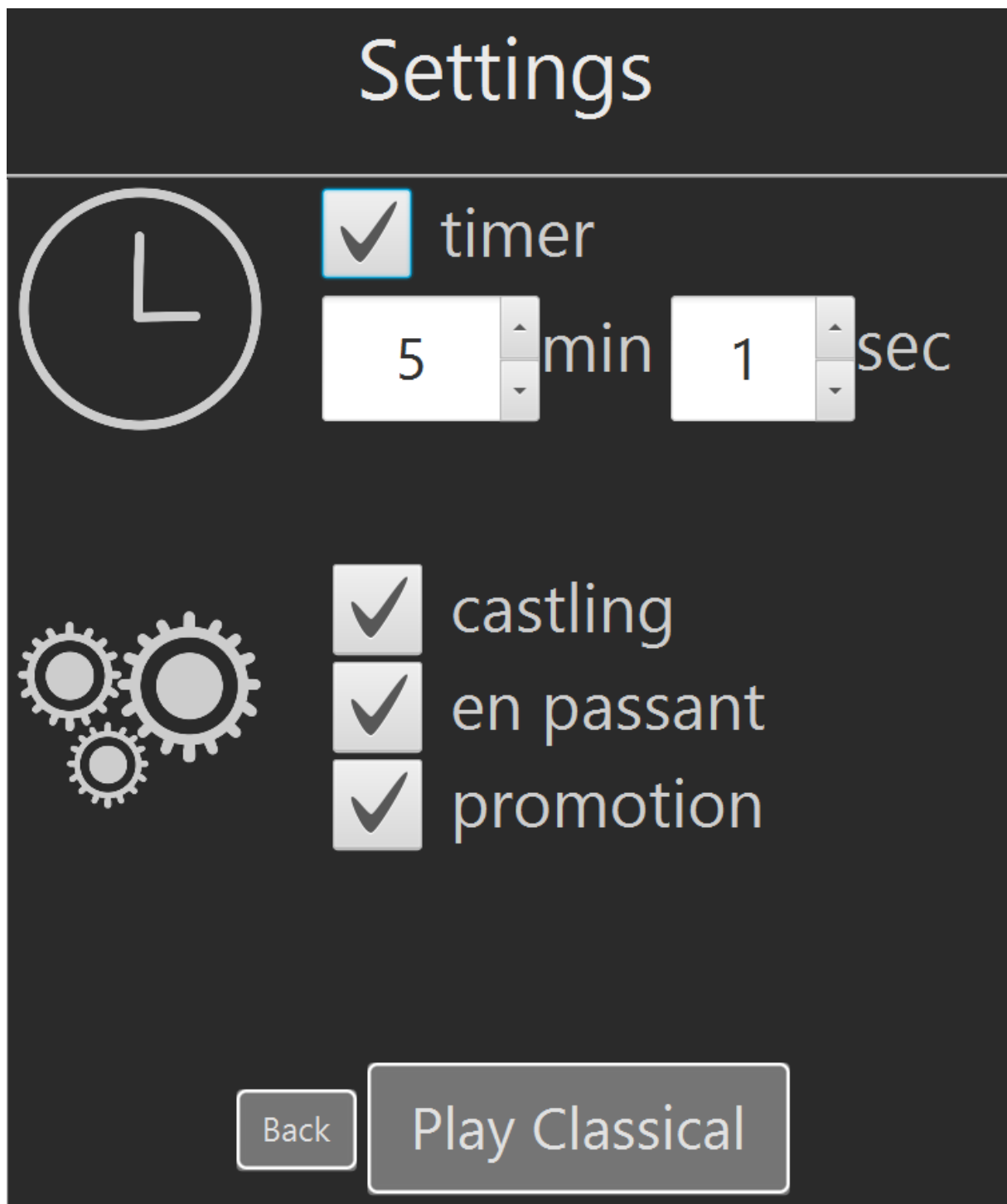
A Chaos Mode másképpen Káosz mód, a 11. csapat egyedi játékmódja. Ebben a játszmában nem lehetünk biztosak abban, hogy az adott figura az-e, aminek mutatja magát (például gyalogot látok, de vezérként viselkedik, bástyát látok, de huszárként viselkedik...) Ebben a módban a sakk három speciális lépés típusa le van tiltva.



7. ábra: Chaos mode játékműző

1.3. Beállítások

A beállítások a különböző játékmódoknál változók.



8. ábra: Beállítások

timer – Időzítő. Ha az időzítőt bekapcsoljuk, akkor be tudjuk állítani, hogy hány perc legyen játékosonként a játszma. Ha az egyik játékos ideje lejár, akkor az ellenfele nyer.

min – játékosonkénti játékidő. A beállítás 1 perctől 90 percig állítható.

sec – lépésenkénti idő hozzáadása. A beállítás 0 másodperctől 60 másodpercig állítható. Ha ez a beállítás nem 0, akkor minden lépésnél az adott játékosnak az órájához annyi másodpercet adunk, ami itt be lett állítva.

castling – sáncolás. A sakk egyik speciális lépés típusa. Ha ki van kapcsolva, akkor ez a lépés nem lehetséges a játék során.

en passant – menet közbeni ütés. A sakk egyik különleges lépése, az egyetlen olyan eset amikor egy gyalog nem az átlósan előtte álló, hanem a mellé lépő gyalogot ütheti ki. Ha ki van kapcsolva, akkor ez a lépés nem lehetséges a játék során.

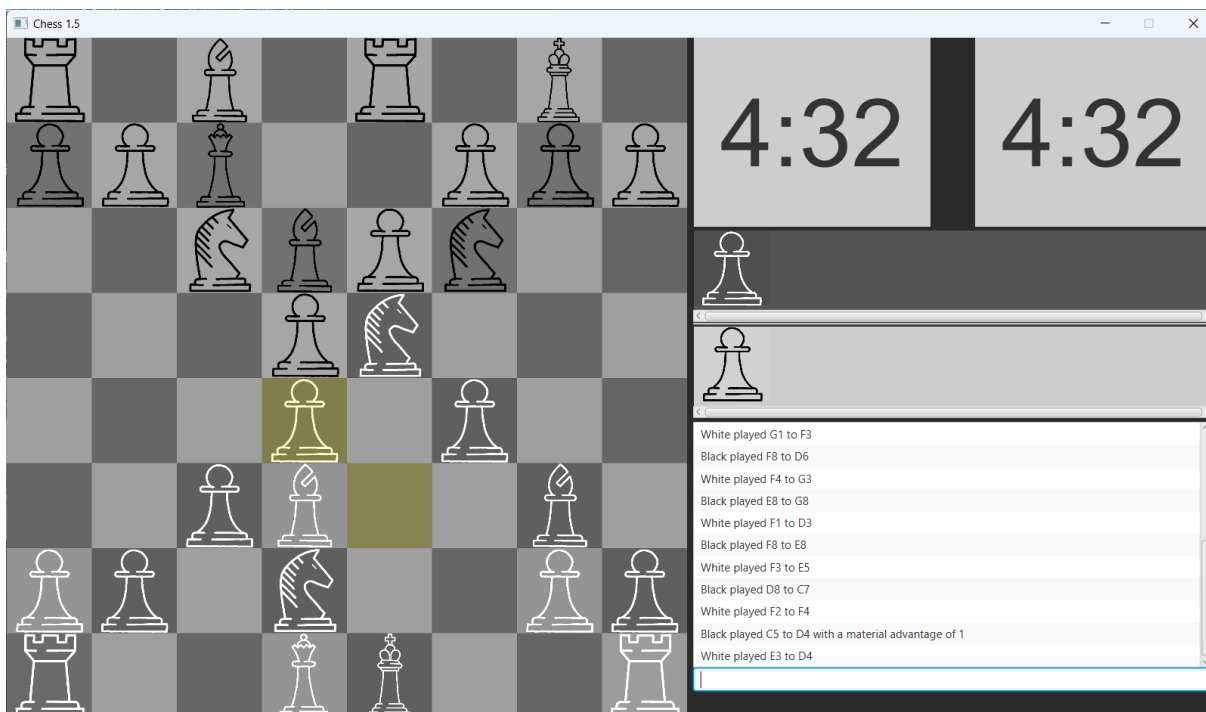
promotion – promóció. A sakk egyik különleges lépése, amikor egy gyalog át ér a játékmező másik oldalára, akkor ki lehet cserélni, vezérre, bástyára, huszárra, vagy futóra. Ha ki van kapcsolva, akkor ez a lépés nem lehetséges a játék során.

Back – Vissza. A Back gombra kattintva visszaléphetünk a főmenübe.

Play – Játék. A Play gomb mellett mindig ott lesz az aktuálisan kiválasztott játékmód. A gombra kattintva a játékosok kerül a játékosok elé és indulhat a játszma.

1.4. A Játékmező

A játékmező bal oldalán található a sakktábla, a jobb oldalán pedig az időzítő a leütött bábuk, a lejátszott lépések. és egy chat felület sorban egymás alatt.

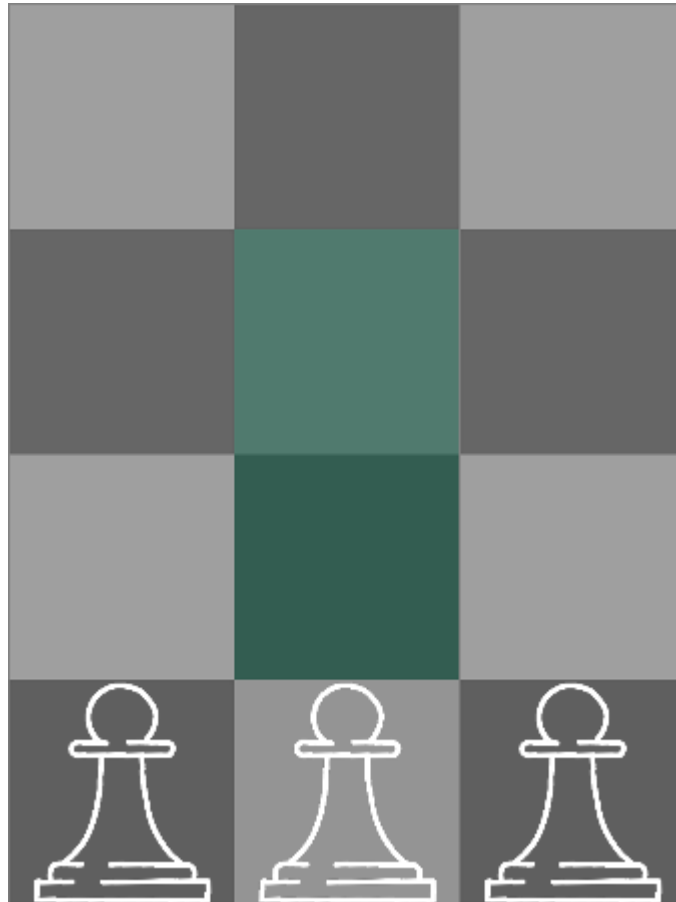


9. ábra: Játékmező

1.4.1. Bábuk mozgása

A bábuk mozgására két lehetőség van. Tudjuk billentyűzettel és egérrel is mozgatni őket.

Az egérrel történő mozgatás esetén, a játékosnak rá kell kattintania a mozgatni kívánt figurára. Ebben az esetben megjelenik zöld színnel annak a bábnak a lehetséges lépése(i). Ha rákattint a játékos a zöld mezőre, akkor a bábu odalép, ha egy másik figurára kattint, akkor annak a figurának jönnek elő a lehetséges lépései.



10.ábra: Lehetséges lépés jelölő

A billentyűzettel történő lépéshez, a játékosnak a jobb alsó sarokban lévő chat mezőbe be kell írni a kívánt lépést (e2e4). Ha nem legális lépést ír be a játékos, akkor a chat mezőben a következő szöveg jelenik meg „Invalid Move”.

Minden lépés után a legutolsó lépés sárga háttérrel van megjelölve, ez mutatja a honnan hova pozíciót.

1.4.2. Időzítő

Az időzítő a játéktábla jobb felső sarkában található. Csak akkor jelenik meg, ha a beállításokban bekapcsolásra kerül a timer. Ez két részre van bontva, bal oldalon a világos figurák, jobb oldalon a sötét figurák játékidéje látható.

1.4.3. Leütött bábuk

A leütött bábuk is szín szerint vannak megjelenítve a játémező jobb oldalának közepén.

1.4.4. Lejátszott lépések

A lejátszott lépések ablakban, a játék során végzett lépések kerülnek be, illetve, ha van anyag különbség az is itt jelenik meg.

1.4.5. Chat funkció beépített parancsok

A chat ablakba nem csak lépéseket írhatunk, hanem különböző parancsokat is, amivel a játékot befolyásolhatjuk. Ezek a parancsok a következők:

- **resign** – az éppen soron következő játékos adja fel a mérkőzést
- **rw, resign white, white resign** – a világos játékos adja fel a játszmát a játék bármely szakaszában
- **rb, resign black, black resign** – a sötét játékos adja fel a játszmát a játék bármely szakaszában
- **draw** – A meccs döntetlen
- **reset, restart, rematch** – újraindítja a játékot a beállítások megtartásával
- **color swap, swap color, color switch, switch color, ai switch, switch ai** – A sakk algoritmus által játszott bábuk színének megcserélése, a játékot is újraindítja

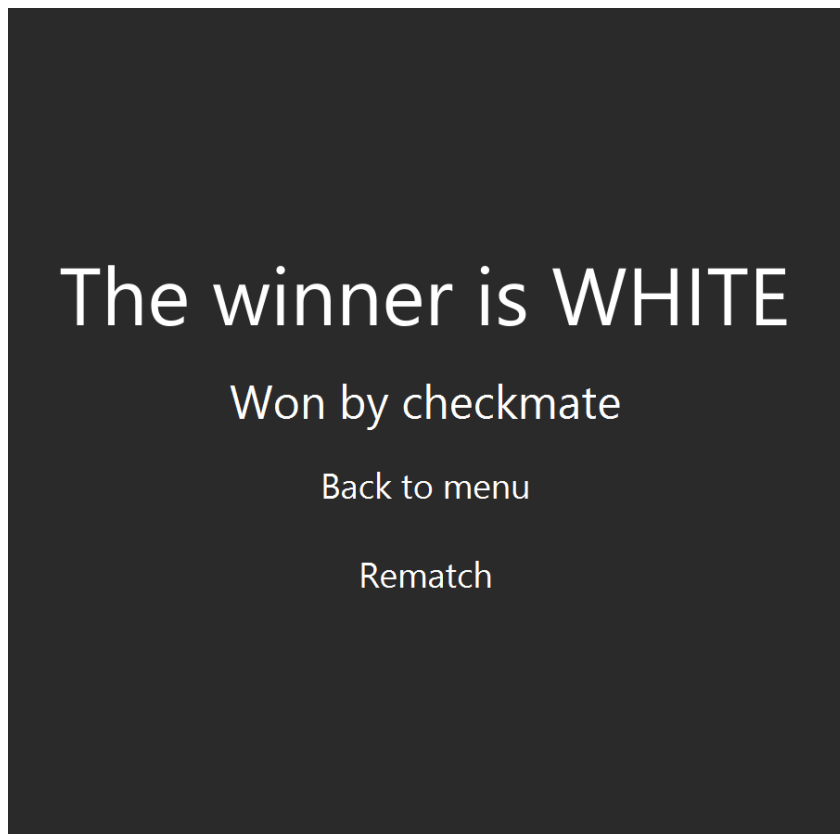
1.5. Sakk számítógép elleni játék

Ha a főmenübe a The Computer gombot választjuk, akkor tudunk a számítógép ellen játszani. A Sakk algoritmus úgy lett kialakítva, hogy minden lépésen 3 másodpercig „gondolkodik”, majd az addigi legjobb lépést játsza ki. Az algoritmusba be van programozva pár híresebb nyitó lépés sorozat. Amíg a játékos ezektől nem tér el, a számítógép szinte azonnal válaszol a lépésre. Az algoritmus, tesztelés során 1900-as szintű stockfish algoritmust megverte a lichess.com oldalon.

1.6. Játék vége

A játék többféleképpen is véget érhet. A következő módok lehetségesek:

- **időtúllépés:** Amikor valamelyik játékosnak lejár a játékra kiszabott ideje, akkor az ellenfele nyer időtúllépés eredménnyel.
- **sakk-matt:** Amikor az egyik játékos sakk-mattot ad a másik félnek, akkor ebben az esetben ő nyer, sakk-matt eredménnyel.
- **feladás:** Amennyiben az egyik fél feladja a játékot, a másik játékos automatikusan győz.
- **patthelyzet:** Amikor a játékosnak nincs legális lépés lehetősége, de sakkban sincs, akkor a játék patthelyzet miatt döntetlennel ér véget.
- **anyaghiány:** Amikor csak a két király marad a játék végén, akkor a játék anyaghiány miatt döntetlennel végződik.
- **döntetlen:** amikor mind a két játékos megegyezik, hogy a játszma döntetlen.



11. ábra játék vége kijelző

A **Back to menu** vagyis vissza a menübe gomb megnyomásával, visszatérhetünk a kezdőképernyőre.

A **Rematch** vagyis újrajátszás gombra kattintva, ugyanezekkel a beállításokkal játszhatunk.

Kellemes időtöltést kívánunk!