

# Specifikáció

4<sup>rd</sup> October 2022

## BEVEZETÉS

A {name} sakk táblajátékot megvalósító szoftver. Játszható másik emberi játékossal vagy akár a computerrel is. A klasszikus játékmód mellett különböző egyedi módokban is játszhatunk, az eredeti játék alapszabályaira épített szabályrendszerekkel.

## FOGALOMTÁR

→ **Sakkjáték:**

A közismert táblajáték, amit a szoftver megvalósít.

→ **Tábla:**

A játéktér, 8x8 méretű mátrix, aminek elemei a *bábuk*.

→ **Játékos:**

A táblán lévő világos vagy pedig sötét bábukat irányító entitás.

Lehet a felhasználó vagy a computer is.

→ **Bábu:**

A táblán lévő karakterek, amiket a *játékosok* irányíthatnak.

Két színben szerepelnek: *sötét* és *világos*.

Fajtáik kinézet szerint: király, királynő, torony, ló, futó és paraszt

→ **Király:**

Az a bábu, amelyekre a kiütés lépésének lehetősége sakkot idéz elő.

→ **Sakk:**

Az a helyzet amiben az egyik játékos (*sakkadó*) a következő lépésével kiüthetné a másik játékos (*sakk kapó*) királyát.

## FUNKCIONÁLIS KÖVETELMÉNYEK

### Menü

A menüben a felhasználó dönthet arról, hogy másik játékos ellen vagy egyedül, a computer ellen szeretne játszani.

Ezután kiválaszthatja a játékmódot, azt, hogy melyik oldalon játszik és bekapcsolhatja,

majd beállíthatja az órát és a speciális lépéseket ( sáncolás, en passant és átalakulás), valamint elindíthatja a játékot.



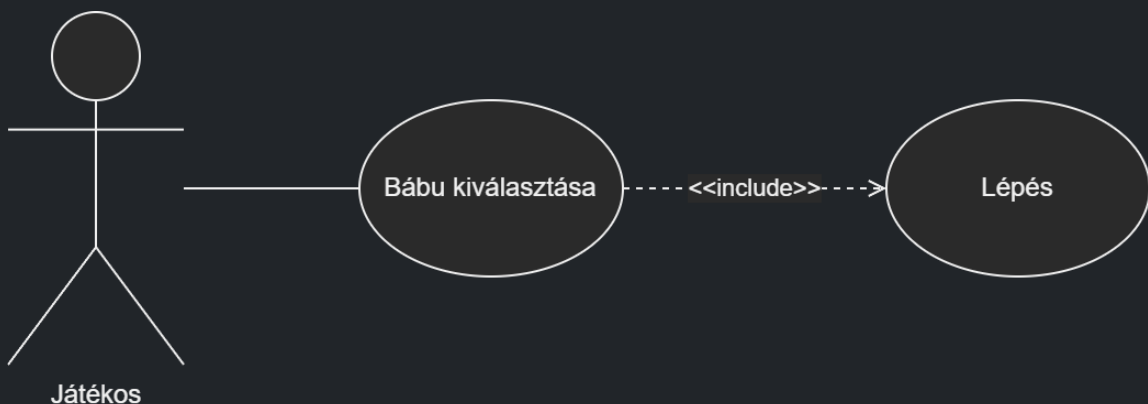
## Játék kezdete

A játékba belépve a megjelenik a kiválasztott játékmódnak megfelelően a sakktábla és rajta a sakkbábuk. A tábla mellett megjelenik a beállításoknak megfelelően az óra.

## Játék közben

A játékos a saját bábuira kattintva láthatja az azzal a bábuval elvégezhető lehetséges lépések célpozíciójait. Ezek közül bármelyikre kattintva elvégezheti a lépést.

A leütdött bábuk a tábla mellett jelennek meg.



## Játék vége

Ha az egyik játékos sakk helyzetbe kerül, természetesen csak olyan lépések engedélyezettek számára, amivel megszünteti a sakkot. Ha nincs ilyen lehetséges lépés a játék véget ér és a sakkot adó játékos megnyerte azt.

---

Ha az óra be van kapcsolva és az egyik játékosnak lejár az ideje, akkor a játék véget ér és a még idővel rendelkező játékos megnyerte azt.

A játék végével a felhasználó visszatérhet a menübe vagy a véget ért játékot újraindíthatja, ugyanazokkal a beállításokkal.

## NEM FUNKCIONÁLIS KÖVETELMÉNYEK

### Megbízhatóság

1. A játékosok és a computer is csak a játékmód szabályainak megfelelő lépéseket tehetnek, és ezek közül bármelyiket.
2. A kiadott lépések minden esetben megfelelően kerülnek végrehajtásra.
3. Az óra pontosan méri az időt.
4. A játékot az a játékos nyeri, aki a valóságban, valós táblán és bábukkal játszva, ugyanazokat a lépéseket végrehajtva is megnyerte volna.

### Hatékonyság

1. A lépések közel azonnal végrehajtnak, az animációk nem befolyásolják a következő lépések megtételének lehetőségét a felhasználó számára.
2. A computer ellen történő játék esetében, a computer lépéseinek kiválasztása nem telik 10 másodpercnél több időbe

### Hordozhatóság

A szoftver Windows 10 operációs rendszerre és x86 architektúrára tervezett és tesztelt.

### Felhasználhatóság

A szoftvert nem szükséges telepíteni, 19-es Java JRE-vel futtatható.

Használatának nehézsége aszimptotikusan alulról becsüli bármelyik elterjedt böngésző bonyolultságát.

### Környezeti

A szoftverhez szükséges 19-es Java JRE és legalább 4 magos CPU.

### Működési

---

Egy vagy két felhasználó, szaktudás nem igényelt. A sakkjáték szabályait feltehetőleg ismerik.

A szoftvert pár játék lejátszása után valószínűleg leállítják.

## Fejlesztési

Jetbrains IntelliJ IDEA Ultimate integrált fejlesztői környezet  
Java JDK 19

## Lorem Ipsum

Credo in amogum et impostores suspectos. Quo fugiam ad eorum spiritibus.

## Sussus Amogus

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

1. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit
2. Sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.