

Az általam elkészítendő program egy sakkjátékot fog megvalósítani

A feladat ismertetése

A sakkot két játékos játssza egy 8x8-as táblán, 16-16 bábuval. Az egyik játékos a világos bábukkal játszik, míg a másik a sötétekkel. A játékosok felváltva lépnek, egészen addig amíg el nem dől a játék kimenetele: vagy az egyik játékos nyer, amely mattadásnak vagy a másik játékos feladásának következménye - vagy döntetlen a végeredmény, amely patthelyzet kialakulásával vagy megegyezéssel alapon történhet.

A programban lehetőség kell legyen **normál játék indítására**: elkezdődik a parti, a játékosok – világos kezdésével – felváltva lépnek, egészen addig amíg el nem dől a játék kimenetele. A parti közben az éppen gondolkodó játékos fel is adhatja, vagy – közös megegyezés alapján – döntetlenné teheti a partit, vagy akár vissza is léphet.

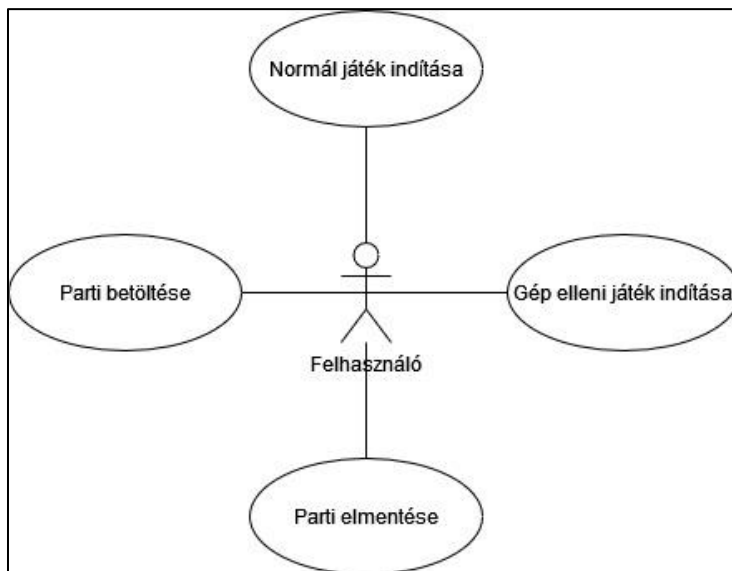
A programban lehetőség kell legyen **gép elleni játék indítására**: felhasználó kiválasztja, hogy melyik színnel szeretne játszani. A parti közben a játékosnak csak a feladásra és visszalépésre van lehetősége. A gép pár lépésnyire fog tudni előre látni.

A programban lehetőség kell legyen az **aktuális parti elmentésére** későbbi folytatáshoz, vagy visszanézéshez: nem csak az aktuális állást mentjük el, hanem az összes eddigit, így a játékos tud lépkedni állások között.

A programban lehetőség kell legyen **parti betöltésére**: a lementett partik közül válogathat a felhasználó, nem kell a fájlrendszerben keresgélnie.

Use-caseek

DIAGRAM



KIFEJTÉS

Cím	Normál játék indítása
Leírás	Így tud két játékos egymás ellen játszani

Forgatókönyv	A menüben a felhasználó rákattint a megfelelő gombra, majd elindítja a partit, ekkor megjelenik a tábla az összes opcióval.
Alternatív forgatókönyv 1.	A menüben a felhasználó rákattint a megfelelő gombra, majd inkább a visszalépést választja, ekkor újra a menüben találja magát.

Cím	Gép elleni játék indítása
Leírás	Így tud a felhasználó a gép ellen játszani
Forgatókönyv	A menüben a felhasználó rákattint a megfelelő gombra, majd kiválasztja, hogy melyik színnel szeretne játszani. Ezután elkezdődik a játék.
Alternatív forgatókönyv 1.	A menüben a felhasználó rákattint a megfelelő gombra, majd a megjelenő panelben inkább a visszalépést választja, ekkor újra a menüben találja magát.

Cím	Parti elmentése
Leírás	Így tudja a felhasználó elmenteni az aktuálisan zajló partit, függetlenül attól, hogy gép ellen, vagy másik játékos ellen játszik.
Forgatókönyv	A játék közben a felhasználó rákattint a megfelelő gombra, beírja a parti nevét, majd megerősíti mentési szándékát. Ezután újra a menüben találja magát. (ha már létezett ezzel a névvel parti, akkor felülíródik)
Alternatív forgatókönyv 1.	A játék közben a felhasználó rákattint a megfelelő gombra, de inkább a visszalépést választja. Ekkor folytatódik a parti.

Cím	Parti betöltése
Leírás	Így tudja a felhasználó folytatni a folyamatban lévő partikat, valamint visszanézni a már lejátszottakat.
Forgatókönyv	A menüben a felhasználó rákattint a megfelelő gombra, majd a megjelenő panelben kiválasztja, hogy melyik partit szeretné betölteni. Ezután megjelenik a tábla a legutóbbi állással.
Alternatív forgatókönyv 1.	A menüben a felhasználó rákattint a megfelelő gombra, de a megjelenő panelben a visszalépést választja. Ezután újra a menüben találja magát.

Megoldási ötletek

1. A partik állásait egy láncolt listában tárolnám, így egyszerűen lehetne lépkedni az állások között, és a visszalépést is könnyű megvalósítani (a végéről törlek egy elemet).
2. A program indításakor meglehetne adni egy könyvtárat, ahova a partikat fogja menteni a program. Ebben a könyvtárban lennének a partikat reprezentáló

fájlok (<partinév>.parti). A partikat megvalósító objektumokat a Java szerializálásával menteném el.

Tartalomjegyzék

A feladat ismertetésese	1
Use-casek.....	1
Diagram	1
Kifejtés	1
Megoldási ötletek.....	2
Tartalomjegyzék	3