

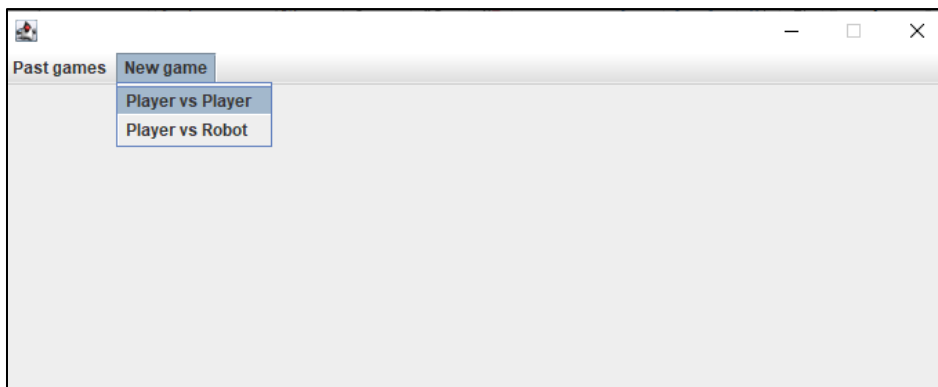
## Felhasználói kézikönyv

A programmal sakkot lehet játszani, amelyben lehetőség van:

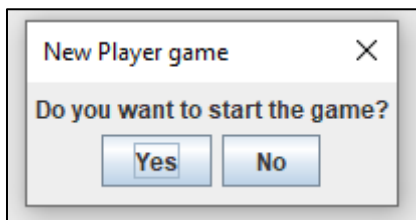
- normál játék indítására (azaz játékos a játékos ellen)
- gép elleni játék indítására
- parti elmentésére
- parti betöltésére

### NORMÁL JÁTÉK INDÍTÁSA

A normál játék indításához a menüben ki kell választani a „New Game” / „Player vs Player” menüpontot.



Ezután megjelenik egy dialógus, ahol meg kell erősíteni a játék elindításának szándékát.



Ha megerősítjük a szándékot, akkor megjelenik a tábla a kezdeti állással.

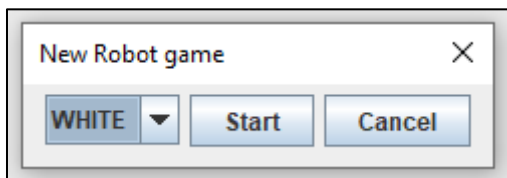


## GÉP ELLENI JÁTÉK INDÍTÁSA

A gép elleni játék indításához a menüben ki kell választani a „New Game” / „Player vs Robot” menüpontot.



Ezután megjelenik egy dialógus, ahol ki kell választani, hogy melyik színnel szeretnénk játszani, majd megerősíteni a játék elindításának szándékát.

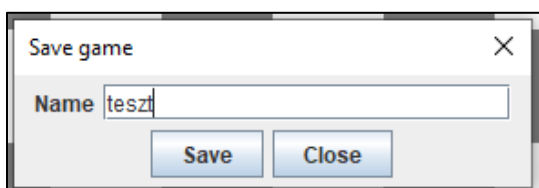


Ha megerősítjük a szándékot, akkor megjelenik a tábla a kezdeti állással. Azonban mivel gép ellen játszunk, nincs lehetőségünk döntetlenné tenni a partit.



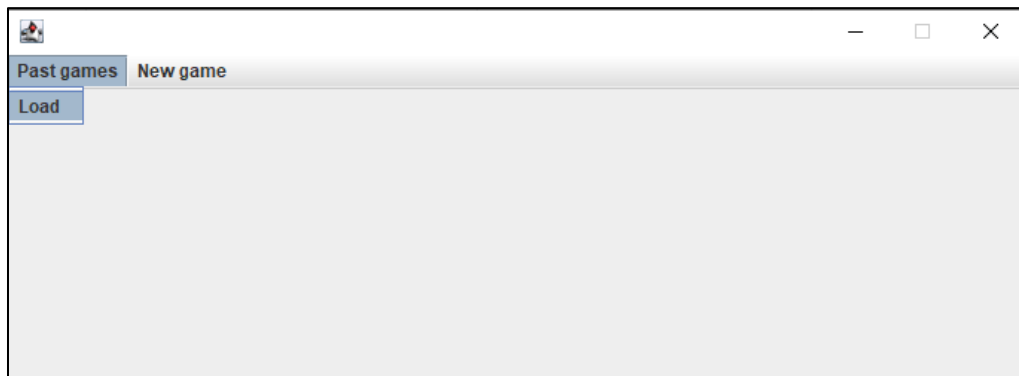
## PARTI ELMENTÉSE

A parti elmentéséhez a parti közben meg kell nyomnunk a „Save game” gombot. Ennek hatására megjelenik egy dialógus, ahol meg kell adnunk a parti nevét, és megerősítenünk a mentési szándékunkat.

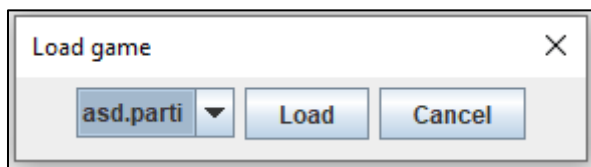


## PARTI BETÖLTÉSE

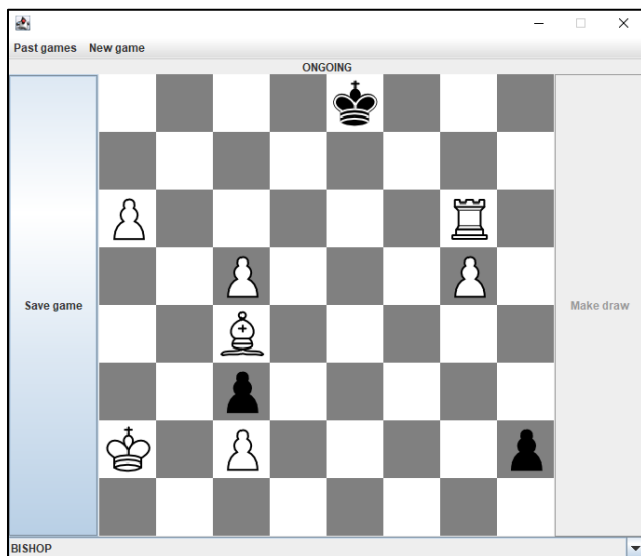
Parti betöltéséhez a menüben ki kell választanunk a „Past games” / „Load” menüpontot.



Ennek hatására megjelenik egy dialógus, ahol ki kell választanunk, hogy melyik partit szeretnénk betölteni és megerősíteni a betöltési szándékot.

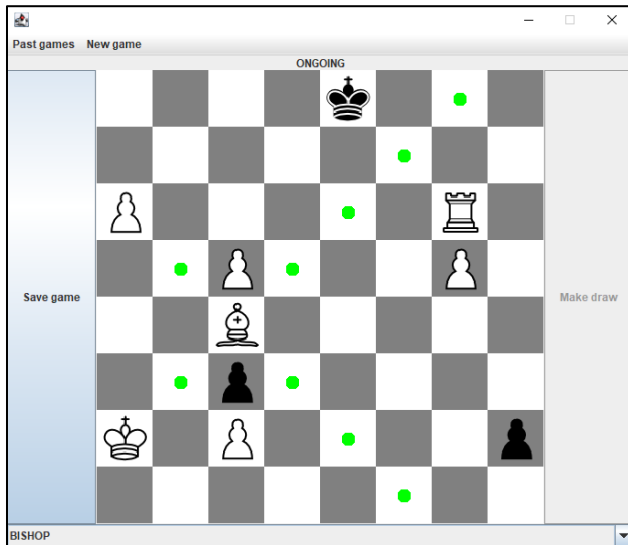


Ha megerősítjük a szándékot, akkor megjelenik a tábla az aktuális állással.



## JÁTÉK KÖZBEN

A lehetséges lépések megjelenítéséhez rá kell kattintani a bábura, amivel lépni szeretnénk. Ekkor megjelennek a legális lépések.

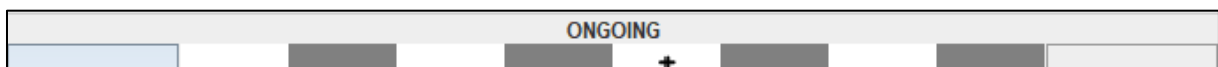


Hogyha lépni szeretnénk akkor rá kell kattintani valamelyik zöld karikára, ekkor a gép regisztrálja a lépést.

Ahhoz, hogy kiválasszuk a bábút, amivé a gyalog promótál a lenti panelt használhatjuk.



A fenti panel írja a játék aktuális állapotát.



A múltbeli állások közötti mozgáshoz a nyilakat használhatjuk.