

NHF - Felhasználói dokumentáció

Gyarmathy Gábor(LW7L10)

Rövid leírás a játékról

A sakk egy stratégiai játék, amelyben két játékos különböző bábukat mozgatva próbálja meg mattba szorítani az ellenfelét egy 8x8-as táblán. Ebben a változatban azonban a játékosok helyett két csapat automatikusan játszik egymás ellen. A játék a hagyományos sakk szabályai szerint zajlik, azzal a különbséggel, hogy a játék vége az ellenfél összes királyának leütésével ér véget. Sakkot itt nem lehet adni, csak a király leütése számít.

A menük használata

Miután a felhasználó elindítja a játékot, a főmenüvel találkozik:

Főmenü

1. Play
2. Exit

Ahhoz, hogy a felhasználó tudjon a menüpontok között lépkedni, be kell írnia a választott menüpontnak a számát.

Tehát ha ki szeretne lépni, akkor itt az **Exit** menüpontot kell választania, ha pedig játszani, akkor a **Play**-t kell választani.

Játék menü

Miután a felhasználó kiválasztotta a **Play**-t ez a menü fogja fogadni:

1. New game
2. Army editor

A **New Game** menüponttal a szimulációs játék indításához szükséges menü nyílik meg, míg az **Army Editor** menüponttal a felhasználó létrehozhat és szerkeszthet seregeket.

Army editor menü

Az Army Editor menüben a felhasználó új seregeket hozhat létre, vagy szerkesztheti/törölheti a meglévőket.

- 1. Create new army
- 2. myArmy1
- 3. myArmy2
- 4. ...

Ha a felhasználó egy meglévő sereget választ, a program szerkesztő módban megnyitja azt.

Ha a felhasználó új sereg létrehozását választja, egy üres táblával nyílik meg a szerkesztő.

New game menü

Itt tudja a Felhasználó kiválasztani a seregeket a csatára, majd elindítani a csatát.

- 1. Army1
- 2. Army2
- 3. Start game

Ha a Felhasználó valamelyik Army gombot nyomja, meg akkor a program felsorolja az összes lementett sereget, és tud választani közülük, hogy melyiket akarja a csapatba berakni.

A felhasználó az Army gombok megnyomásával választhatja ki a mentett seregek közül, melyeket be szeretne rakni a csapatokba. Az army1-be betöltött csapat a fehér, az army2-be betöltött csapat pedig a fekete lesz.

Army editor

Miután a felhasználó megnyitja a seregszerkesztőt, egy sakktábla egyik térfele jelenik meg előtte. Ha a felhasználó egy létező sereget választott, a seregben már létező bábu a táblán lesznek, egyébként üres tábla fogadja.

A felhasználó hozzáadhat, kitörölhet és felülírhat bábukat a seregben. Ezen kívül lehetőség van a sereg törlésére is.

Bemenetek:

Bemenet	Válasz
KXY	Adott koordinátára király betöltése
HXY	Adott koordinátára ló betöltése
QXY	Adott koordinátára királynő betöltése
PXY	Adott koordinátára paraszt betöltése
RXY	Adott koordinátára bástya betöltése
BXY	Adott koordinátára futó betöltése
DXY	Adott koordinátán lévő bábu törlése
delete	Sereg törlése

Ha a felhasználó új sereget készített, a program megkérdezi, hogy el szeretné-e menteni, és ha igen, milyen névvel. A név nem lehet már létező, nem tartalmazhat szóközöket, és legfeljebb 35 karakter hosszú lehet.

Ha a sereg elkészült és sikeresen lementésre került, a felhasználó ki is próbálhatja azt a szimulátorban.

Game

Miután a felhasználó elindítja a szimulációt, a játék nem fogad inputokat. A felhasználónak végig kell várnia, amíg a játék véget ér.

Mindkét csapatnak legalább egy királlyal kell rendelkeznie, különben az a csapat automatikusan veszít, mivel nincs, ki vezesse a sereget.