

NHF - Autochess

Gyarmathy Gábor(LW7L10)

A programról röviden

- C++ 03-as standardjában íródott a program.
- A program konzolos felületű.
- A program mindenhol angol nyelvet használ a felhasználói felületen.

Rövid leírás a játékról

A sakk egy stratégiai játék, melyben két játékos különböző bábukat mozgatva próbálja meg mattba szorítani az ellenfelét

felváltva lépegetve egy 8x8-as táblán. Ebben a változatban viszont a nevéből fakadóan automatikusan fog egymással játszani a 2 csapat.

A játék a hagyományos sakk szabályaival fog játszódni annyi különbséggel, hogy a játék végét vagy az ellenfél összes bábujának a leütésével szerzi egy csapat, vagy ha a királyt üti le. Sakkot itt majd nem lehet adni, csak a király leütése válik fontossá(vagy ha a csapaton belül nincs király, akkor az ellenséges sereg teljes elpusztítása).

Eltérések az általános sakktól

- A játékban lehetőség van egy saját térfél létrehozására, egy 8x4-es területen ahol egy sereget lehet létrehozni akármilyen bábukombinációból.
- Egy csapat addig nem vesz ameddig le nem ütik az összes királyát, vagy ha nincsen király a seregben az összes bábút.
- A külön létrehozott seregeket szabadon rakhatjuk be egymás ellen.
- A seregek automatikusan el fogják dönteni, hogy mit fognak lépni egy *félig*-random módon, mivel amikor lehetőségük van egy ellenséges bábu leütésére, akkor az kap prioritást.

Menük leírása

A menükben tud majd navigálni a felhasználó azzal kapcsolatban, hogy mit szeretne csinálni. A felhasználó a megfelelő menüt a sorszámának a kiválasztásával tudja aktiválni. Visszalépni az előzőbe a 0.-dik sorszám beírásával tudja.

Főmenü

- 1. Play
- 2. Exit

Játék menü

- 1. New game
- 2. Army editor

New game menü

Itt kiválaszthatja a felhasználó, hogy melyik két sereget akarja egymás ellen harcolni és elindíthatja a játékot.

Army editor menü

Itt tudja majd a felhasználó létrehozni új seregeket vagy szerkeszteni/törölni.

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

Sereg készítése/szerkesztése

Ha a felhasználó sereget szeretne készíteni, az army editoron belül tudja.

A szerkesztőn belül egy 8x4-es tábla fogadja a felhasználót ahol a megfelelő koordináták és egy adott betűnek a leírásával létre tud hozni egy bábut a seregen belül az alábbi formátumban:

K54, ahol 'K' az angol King szóból a királyt jelenti, az '5' x koordináta, '4' pedig y koordináta.

Bábuk jelölése:

- King: **K**
- Queen: **Q**
- Horse: **H**
- Rook: **R**
- Bishop: **B**
- Pawn : **P**

Ha esetleg egy bábut törölni szeretnénk, akkor egy bábutípusnak a betűjele helyett a **D** jelzővel lehet bábut törölni(Az angol *delete* szóból).

Ha ki szeretnénk belőle lépni, akkor inputnak bábutípus helyett **0**-át kell megadni. Ilyenkor a program megkérdezi a felhasználótól, hogy szeretné-e lementeni az alábbi sereget. Ha igen, akkor a felhasználónak nevet is kell majd adnia a seregnek.

Ezután az új sereg a sereg-lista menünek a legvégére bekerül, és lementésre kerül.

Játék elindítása

A *New game* menüben a játékosnak lehetősége lesz mintkét csapat helyére kiválasztania 1-1 sereget, az elkészítettekből.

Ezután el tudja indítani a játékot.

Játék menete

Miután a felhasználó elindítja a játékot a szimuláció addig fut ameddig egy győztes csapat nem lesz, majd a játék kiírja a végeredményt.

Bemenet-kezelés

A program a hibás bemeneteket figyelmen kívül hagyja a legtöbb esetben, csak a felhasználó helyes bemeneteit használja fel.