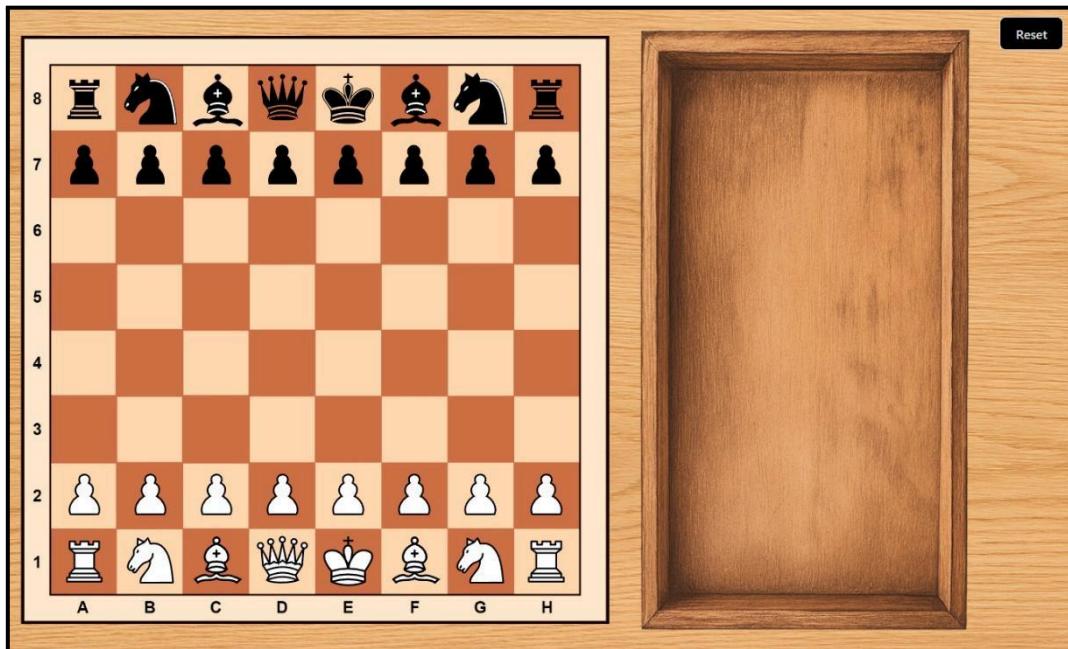
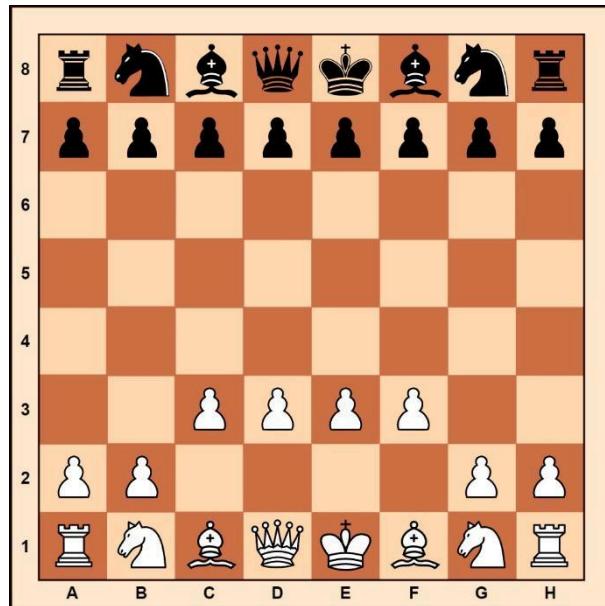


Instrukcije: Šahovka tabla



Naziv resursa	Šahovska tabla
Opis	Ovaj resurs vam omogućava da kreirate zagonetku čije rešenje zahteva od učesnika da izvrše određeni niz poteza šahovskim figurama.
Zahtevi za korišćenje	Nema.
Podešavanja	
Skin	Ovo podešavanje vam omogućava da izaberete izgled šahovske table. Može uzeti sledeće vrednosti: „Standardno“, „Realistično“ ili „Futurističko“.
Početna pozicija	Ovo podešavanje određuje početnu poziciju figura na šahovskoj tabli. Može uzeti sledeće vrednosti: „Klasično“, „Prazna tabla“, „Damin gambit“, „Špansko otvaranje“ ili „Italijansko otvaranje“.
Automatsko resetovanje	Ovo podešavanje omogućava da se šahovska tabla automatski resetuje (vraćanje svih figura na njihove početne pozicije) kada učesnici naprave pogrešan niz poteza.
Pozadina	Ovo podešavanje vam omogućava da promenite podrazumevanu pozadinu. Možete uneti URL bilo koje slike iz vašeg kataloga resursa.
Rešenje	Morate povezati ovaj resurs sa zagonetkom iz escape sobe i navesti rešenje za tu zagonetku koristeći sledeći format: $M_1; M_2; \dots; M_n$ Neka je M_i i-ti potez u nizu poteza koji se moraju izvršiti da bi se rešila zagonetka. Kada šahovska figura mora biti pomerena sa jednog polja na drugo, taj potez mora biti naveden na sledeći način: <i>PočetnoPolje, CiljnoPolje</i> Polje se definiše spajanjem slova njegove kolone i broja njegovog reda. Time polje koje odgovara koloni "e" i vrsti "4" je "e4".

Na primer, ako je početno stanje šahovske table ono prikazano na slici na prvoj stranici i, da bi rešili zagonetku, učesnici moraju da pomeraju četiri centralna bela pešaka za jedno polje, jednog po jednog i sleva na desno, ostavljajući tablu u stanju prikazanom na sledećoj slici:



Rešenje treba da bude navedeno na sledeći način:

c2,c3;d2,d3;e2,e3;f2,f3

Kada figura mora biti sklonjena sa polja na šahovskoj tabli u kutiju, taj potez mora biti naveden na sledeći način:

PočetnoPolje, Kutija

Kada figura mora biti pomerena iz kutije na polje na šahovskoj tabli, taj potez mora biti naveden na sledeći način:

TipFigure, BojaFigure, Kutija, CiljnoPolje

Promenljiva *TipFigure* može da uzme sledeće vrednosti:

Figura	Vrednost
	Rook
	Knight
	Bishop
	Queen
	King
	Pawn

Vrednost promenljive *BojaFigure* variable mora biti *White* ako se odnosi na belu figuru odnosno *Black* ako se odnosi na crnu figuru.

Na primer, ako želite da učesnici reše zagonetku izvođenjem sledećeg niza pokreta:

1. Pomerite beli top sa polja koje se nalazi u donjem desnom uglu na polje box.
2. Pomerite crni top sa polja koje se nalazi u gornjem desnom uglu na polje box.
3. Pomerite beli top sa polja box na polje e4.
4. Pomerite crni top sa polja box na polje e5.

Rešenje treba da bude navedeno na sledeći način:

h1,Box;h8,Box;Rook,White,Box,e4;Rook,Black,Box,e5