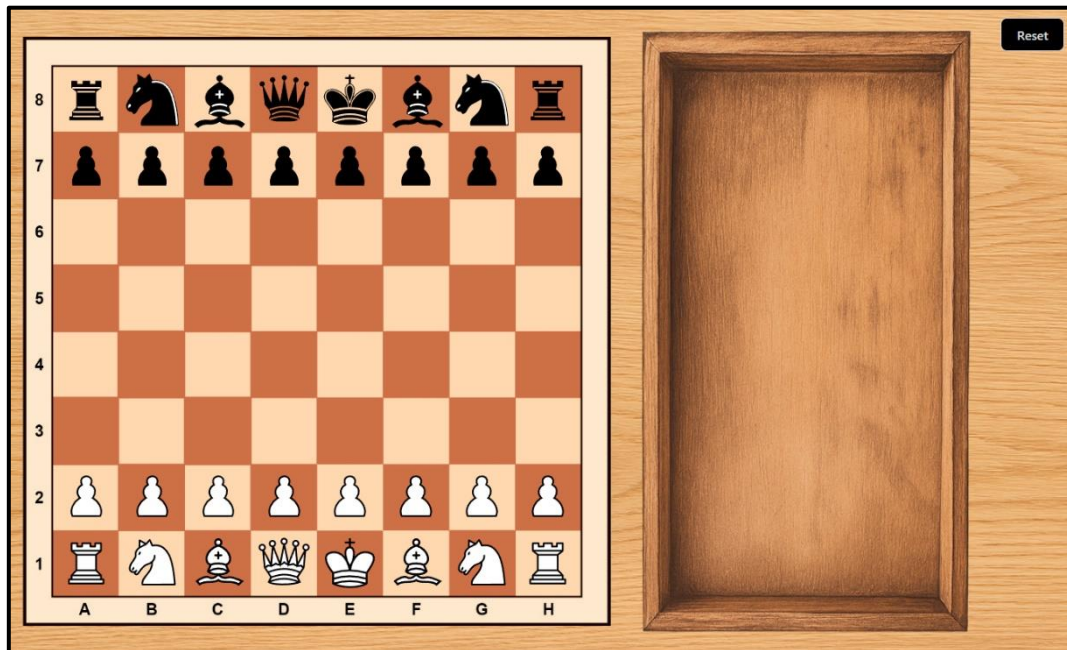
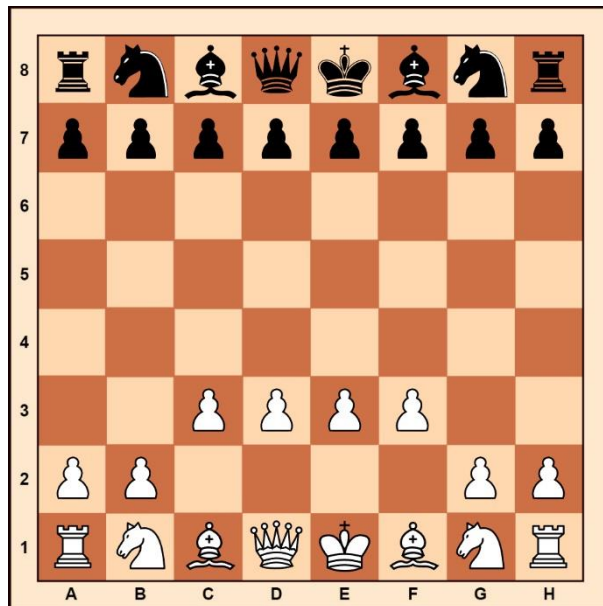


# Instrucciones: Tablero de ajedrez



Nombre del recurso	Tablero de ajedrez
Descripción	Este recurso permite crear un reto cuya resolución requiere que los participantes realicen una determinada secuencia de movimientos de piezas de ajedrez.
Requisitos de uso	Ninguno.
Opciones de configuración	
Apariencia	Esta opción permite seleccionar la apariencia del tablero de ajedrez. Puede tomar los siguientes valores: "Estándar", "Realista" o "Futurista".
Posición inicial	Esta opción determina la posición inicial de las piezas en el tablero de ajedrez. Puede tomar los siguientes valores: "Clásico", "Tablero vacío", "Gambito de dama", "Apertura española" o "Apertura italiana".
Reinicio automático	Esta opción permite reiniciar automáticamente el tablero (volviendo a colocar todas las piezas en sus posiciones iniciales) cuando los participantes realicen una secuencia de movimientos incorrecta.
Fondo	Esta opción permite cambiar el fondo. Puedes introducir la URL de cualquier imagen que tengas en tu catálogo de recursos.
Solución	<p>Debes enlazar este recurso a un reto de la escape room y especificar una solución para dicho reto con el siguiente formato:</p> $M_1; M_2; \dots; M_n$ <p>Siendo <math>M_i</math> el movimiento i-ésimo de la secuencia de movimientos que debe ser realizada para resolver el reto.</p> <p>Cuando se debe mover una pieza de una casilla del tablero de ajedrez a otra, dicho movimiento se debe especificar de la siguiente forma:</p> $CasillaOrigen, CasillaDestino$ <p>Una casilla se define concatenando la letra de su columna y el número de su fila. De este modo, la casilla correspondiente a la columna "e" y la fila "4" es "e4".</p>

Por ejemplo, si el estado inicial del tablero es el mostrado por la imagen de la primera página y se desea que, para superar el reto, los participantes deban avanzar una casilla los cuatro peones centrales de blancas, uno a uno y de izquierda a derecha, dejando el tablero en el estado que muestra la siguiente imagen:



Se deberá especificar la siguiente solución:

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













Cuando se debe mover una pieza de una casilla del tablero de ajedrez a la caja, dicho movimiento se debe especificar de la siguiente forma:

*CasillaOrigen,Box*

Cuando se debe mover una pieza de la caja a una casilla del tablero, dicho movimiento se debe especificar de la siguiente forma:

*TipoPieza,ColorPieza,Box,CasillaDestino*

La variable *TipoPieza* puede tomar los siguientes valores:

Pieza	Valor
 	<i>Rook</i>
 	<i>Knight</i>
 	<i>Bishop</i>
 	<i>Queen</i>
 	<i>King</i>
 	<i>Pawn</i>

El valor de la variable *ColorPieza* debe ser *White* para referirse a la pieza blanca y *Black* para referirse a la pieza negra.

Por ejemplo, si se desea que, para superar el reto, los participantes deban realizar la siguiente secuencia de movimientos:

1. Mover la torre blanca de la casilla situada en la esquina inferior derecha a la caja.
2. Mover la torre negra de la casilla situada en la esquina superior derecha a la caja.
3. Mover la torre blanca de la caja a la casilla e4.
4. Mover la torre negra de la caja a la casilla e5.

Se deberá especificar la siguiente solución:

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