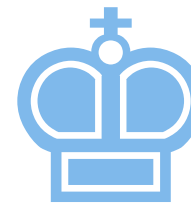


# Övning 19:e september

- Tidigare ++:are (2023)
- Nintendo 64, modding, reverse engineering, emulering
- Operativsystem & inbyggda system
- C, C++, assembler
- METAspexet och DEMON 🎵

- Namn
- Annan godtycklig information



## Hur har det gått?

- Funkar bibblan?
- *Viktigaste*: går att spela och lättanvänt för kurskamraten
- **Fixa det som saknas/inte funkar under helgen**
- Om ni hittar buggar:
  - Öppna en issue på GitHub (så snart som möjligt)
  - Kanske t.o.m. en pull request?

## Läxa till nästa vecka: *GUI*

- Ni blir tilldelade ett schackbibliotek av någon av era kurskamrater
- Välj ett bibliotek för grafik + fönster (nästa slide)

- [Ggez](#) (enklast)
- [Piston](#) (lite mer komplicerat)
- [Bevy](#) (fullfjädrat game engine)
- Ska köras i skrivbordsmiljö (inte i webbläsaren)



## Under [dependencies] i Cargo.toml:

```
ludviggl_chess = { git = "https://github.com/INDA25PlusPlus/ludviggl-chess" }
```

- Namnet ska vara samma som i Cargo.toml för biblioteket!

```
let library = match (kth_id) {  
  "eahla" => "hermanha-chess",  
  "hermanha" => "jonsh-chess",  
  "jonsh" => "julina-chess",  
  "julina" => "leben-chess",  
  "leben" => "rsoderh-chess",  
  "mblomst" => "nhg-chess",  
  "nhg" => "puhl-chess",  
  "puhl" => "rsoderh-chess",  
  "rsoderh" => "sofiefu-chess",  
  "sofiefu" => "wilmerfh-chess",  
  "wilmerfh" => "eahla-chess",  
};
```



**Implementera fyra i rad! (CLI)**