

# Sakkprogram

## Használati útmutató

A következőkben egy ember-ember elleni menü vezérelt sakkprogram leírása olvasható.

### A főmenü

Egy listában felsorolva láthatjuk az opcióinkat, amelyek közül a megfelelő (zárójelekben látható) billentyűk megnyomásával tudunk választani. Ha rossz bemenetet adunk a program automatikusan hibaüzenetet ad vissza, majd két másodperc elteltével ismét bemenetet vár.

Amennyiben az „Új jatek” vagy a „Kilepes” menüpontot választjuk, a program ismét megkérdezi, biztosak vagyunk e döntésünkben és nem csak véletlenül adtuk meg a megfelelő bemeneteket (választható opcióink ezúttal is és minden esetben a zárójelben olvasható gomb majd az ENTER megnyomásával érhetőek el). Az előbbiek ellenőrzése különösen fontos új játék kezdésénél hiszen ilyenkor mentett játékunk elveszik.

### Új játék

Ezúttal a táblát láthatjuk, rajta a bábukkal (kisbetűk jelölik a fekete-, nagybetűk a fehér bábukat) valamint egy vezérléshez szükséges kismenüt is. Ahhoz, hogy mozgásra bírjuk az egységeket a „Lepes” opciót kell választanunk. Itt meg kell adnunk azt a mezőt, amelyen az a bábu áll, amellyel lépni kívánunk rögtön utána pedig azt a mezőt, ahová lépni szeretnénk vel. Mindkét eset a következő formátumban történik:

{oszlop(betű!)} {sor(szám!)} – ENTER

Egy mező koordinátái a tábla széléről jól leolvashatóak. Miután kiadtuk a parancsot a program ellenőrzi, hogy helyes-e a lépés. Vagyis ténylegesen létező mezőt adtunk meg, megfogtunk egy bábút, a mi bábunkat és azzal próbálunk lépni egy olyan mezőre, ahol véletlenül sem a saját egységünk áll és mindezt úgy tesszük, hogy közben nincsen lépéskötelezettségünk egy másik bábuval sem. Minden egyes hibás lépést a program jelez (pl. sakkba lépünk a királlyal) és minden szabályos lépést elvégez.

A játéknak több módon is vége lehet. Matt, patt vagy a kis menüben kiválasztható „Feladas” vethet véget a játéknak és ilyen esetekben a játékot később már nem lehet visszatölteni, csak a visszajátszásban láthatjuk, de ott is csak az utolsó játékot. Dönthetünk úgy is, hogy a „Kilepes”-t választjuk, ilyenkor a parti minden esetben mentésre kerül.

Három különleges lépés van a sánc, az en passant és a gyalog-átváltozás. A sáncnál a királyt kell „megfogni” és kettővel lépni vele valamelyik oldalra kezdő helyzetéből. Amennyiben a lépés helyes a megfelelő bástya engedelmeskedik és a király túloldalára „ugrik”. En passant-nál csupán akkor tudjuk leütni a támadott mezőt „átugró” gyalogot a sajátunkkal, ha az közvetlenül a mi lépésünk előtt tette ezt. Gyalog-átváltozás esetében feljön egy újabb kis menü, amely megkérdezi tőlünk milyen bábút szeretnénk a gyalogunk helyére.

### Játék betöltése

Amennyiben a „Kilepes” funkciót választottuk a főmenübe visszakerülve kiválaszthatjuk a „Meglévő játék folytatása” menüpontot. Ilyenkor legutolsó félbehagyott játékunkat tölti vissza a program, így ott folytathatjuk, ahol abbahagytuk. Minden más szempontból ugyanolyan felület töltődik majd be,

mintha csak új játékot kezdtünk volna. Azonban, ha nincsen félbehagyott játékunk vagy még csak elkezdett sem volt soha, akkor a program ezt érzékeli és küldi is a hibaüzenetet érte.

### Visszajátszás

Az „Utolso jatek visszajatszasa” opciót választva ismét a tábla kerül a szemünk elé rajta a bábukkal a kezdő pozíciójukban. Ezúttal azonban nem tudunk lépni, csak a korábbi játékunkban megtett lépéseket tudjuk vizsgálni a „Kovetkezo lepes” és „Elozo lepes opciok valasztasaval”. Valamint itt is van „Kilepes” opció, amivel ismét a főmenübe jutunk vissza.