

MANUAL D'USUARI

Aleix Alvarez, Ferran Estebanell i Martí Mas

Grup c2

ÍNDEX

MANUAL D'USUARI	1
Arguments.....	3
Mode Text	3
CPU	4
TIRAR	4
DESFER / REFER	4
AJORNAR/CARREGAR	4
ENROC	5
PROMOCIÓ	5
TAULES	6
RENDIR	6
ACABAR	6
MODE GRÀFIC	6
TIRAR	7
AJORNAR	7
CARREGAR	8
PROMOCIONAR	8
SOL·LICITAR TAULES	9
REFER / DESFER	9

Arguments

L'aplicació admetrà fins a 3 arguments:

1. El primer serà el path del fitxer *config.json* d'on és llegit tot la informació de la partida.
2. El segon serà la quantitat de Tirades que volem que la cpu tingui en compte a l'hora de fer el seu moviment (utilitzant l'algoritme minimax). (Opcional, per defecte a 3)
3. El tercer ens indicarà si volem utilitzar el mode gràfic o el mode text, si no hi posem res serà mode text i si posem -g serà mode gràfic. (Opcional, per defecte mode text)

```
Program arguments: src/config.json 4 -g
```

Exemple d'Arguments utilitzant IntelliJ IDEA

En cas d'utilitzar el mode gràfic és necessari posar *-Dprism.dirtyopts=false* ja que sinó donava problemes amb el mode gràfic (és un error de Java).

Mode Text

En iniciar el mode text ens apareixerà el següent:

JOC D'ESCACS
(X per sortir)

```
+---+---+---+---+---+---+---+
1 | T | C | A | D | R | A | C | T |
+---+---+---+---+---+---+---+
2 | P | P | P | P | P | P | P | P |
+---+---+---+---+---+---+---+
3 | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+
4 | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+
5 | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+
6 | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+
7 | p | p | p | p | p | p | p | p |
+---+---+---+---+---+---+---+
8 | t | c | a | d | r | a | c | t |
+---+---+---+---+---+---+---+
  a  b  c  d  e  f  g  h
```

Estat actual del tauler

Torn: Blanques **Indicador de a qui li toca tirar**

Què vols fer? (TIRAR, DESFER, REFER, AJORNAR, CARREGAR, CPU, ENROCAR, TAULES, RENDIR, ACABAR) **Menú**

CPU

Si vols jugar contra la cpu, hauràs d'entrar la paraula cpu i seleccionar el bàndol on activar-la:

```
Què vols fer? (TIRAR, DESFER, REFER, GUARDAR, CARREGAR, CPU, ENROCAR)
cpu
Quin jugador vols commutar? N: Negres | B: Blanques
```

Amb **n** o **b** indicarem si volem activar el bàndol negre, el bàndol blanc o els dos.

TIRAR

Si decidim tirar, ens demanarà la coordenada de la Fitxa que mourem:

```
Coordenada origen (ex. a6): g7
(g7)(g5) Valor: 0
(g7)(g6) Valor: 0
Coordenada destí (ex. a6): |
```

Un cop introduïda la coordenada origen ens mostrarà els les coordenades destí on es pot moure aquesta Fitxa, en cas que no mostrés res, serà perquè la peça no es pot moure.

Quan s'ha mogut la fitxa canvia el torn.

En cas que juguéssim contra la cpu també se li ha d'indicar que ha de tirar.

```
Torn: Negres
Què vols fer? (TIRAR, DESFER, REFER, GUARDAR, CARREGAR, CPU, ENROCAR)
```

Un cop indicat que volem tirar aquest mourà sol seguint l'algoritme minimax.

DESFER / REFER

Al escollir desfer o refer la partida tirarà enrere la tirada o endavant depenent de l'opció escollida.

AJORNAR/CARREGAR

Si volem ajornar una partida, ens demanarà el nom de la partida a ajornar, i indicarà si el fitxer ja existia o si s'ha pogut crear .Un cop ajornada la partida el programa finalitzarà.

Si volem carregar, ens mostrarà la llista de tots els documents que podem carregar:

```
Què vols fer? (TIRAR, DESFER, REFER, GUARDAR, CARREGAR, CPU, EI
carregar
Nom de la partida a carregar:(sense .json)
src\saves\ags2.json
src\saves\aleixxavier.json
src\saves\asdf2.json
src\saves\demo1.json
src\saves\mimss1.json
src\saves\pepe.json
src\saves\pepito.json
src\saves\test1.json
src\saves\test2.json
src\saves\test3.json
src\saves\test4.json
src\saves\test5.json
src\saves\test6.json
src\saves\test_enrocar i promocionar.json
src\saves\test_escac_i_mat_1.json
src\saves\test_escac_i_mat_BLANQUES.json
src\saves\test_promocionar.json
src\saves\test_promocionar_cavall.json
src\saves\test_rei_ofegat_matar_peo_dreta_torre_blanca.json
src\saves\test_rei_ofegat_matar_pero_amb_dama.json
```

Per carregar la partida haurem de passar tota la línia, per exemple:

`src\saves\test_rei_ofegat_matar_pero_amb_dama.json`

ENROC

En cas de voler fer l'enroc, escriurem "ENROCAR" i ens demanarà la coordenada de la primera peça a enrocar i després la coordenada de la segona peça a enrocar.

```
+---+---+---+---+---+---+---+
6 |   |   | c | p |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
7 | p | p | p |   | d | p | p | p |
+---+---+---+---+---+---+---+
8 | t |   |   |   | r | a | c | t |
+---+---+---+---+---+---+---+
  a  b  c  d  e  f  g  h
```

Torn: Blanques

Què vols fer? (TIRAR, DESFER, REFER, GUARDAR, CARREGAR, CPU, ENROCAR)

enrocar

Coordenada fitxa A (ex. a6): *e8*

Coordenada fitxa B (ex. a6): *a8*

```
+---+---+---+---+---+---+---+
1 |   | T | A | D |   | A | C | T |
+---+---+---+---+---+---+---+
2 | P | P |   |   |   |   |   | P |
+---+---+---+---+---+---+---+
3 |   |   |   |   | R |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
4 |   |   |   |   |   |   | a |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
5 |   |   |   |   | P | P |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
6 |   |   | c | p |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
7 | p | p | p |   | d | p | p | p |
+---+---+---+---+---+---+---+
8 |   |   | r | t |   | a | c | t |
+---+---+---+---+---+---+---+
  a  b  c  d  e  f  g  h
```

L'ordre en el que posis la coordenada és indiferent.

PROMOCIÓ

Un cop sigui possible promocionar una Fitxa, l'aplicació ho detectarà automàticament i ens demanarà el nom de la Fitxa en la que la volem convertir.

PROMOCIÓ!

ALFIL

CAVALL

DAMA

PEO

TORRE

Entra el nom de la nova fitxa:

TAULES

Si es demanen taules l'altre jugador haurà de decidir si les accepta o no.

Què vols fer? (TIRAR, DESFER, REFER, AJORNAR, CARREGAR, CPU, ENROCAR, TAULES, RENDIR, ACABAR)

taules

Acceptes Taules? (Y/n)

RENDIR

Si escrivim rendir, donarem la victòria a l'altre jugador:

Què vols fer? (TIRAR, DESFER, REFER, AJORNAR, CARREGAR, CPU, ENROCAR, TAULES, RENDIR, ACABAR)

RENDIR

Les guanyadores són les Negres

ACABAR

Si escrivim acabar el programa finalitzarà

MODE GRÀFIC

Al iniciar l'aplicació amb el mode gràfic, veurem el tauler amb totes les seves opcions:



PER MOURE UNA PEÇA S'HA D'ARRESTRAR

RENDIR-SE

ENROCAR

SOL·LICITAR TAULER

ACTIVAR CPU

GUARDAR / CARREGAR

DESFER / REFER

TIRAR

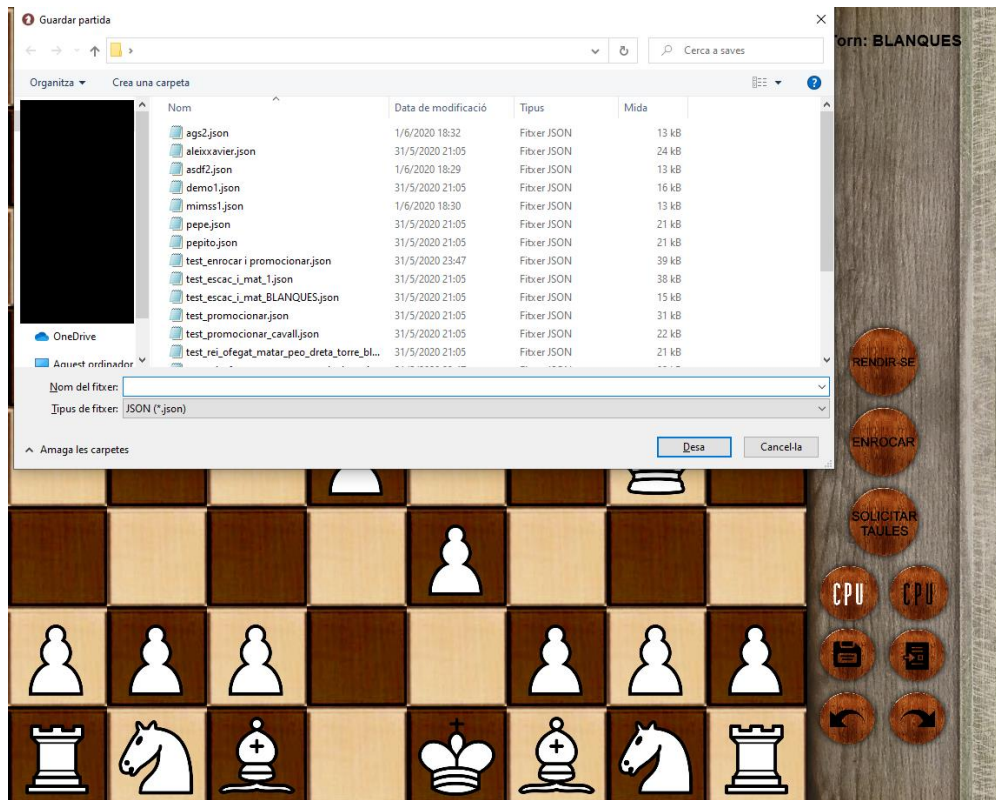
Si posem el cursor a sobre d'alguna peça ens mostrarà tots els llocs on pot anar:



Per matar una peça enemiga senzillament deixem la nostre peça sobre la peça que volem matar.

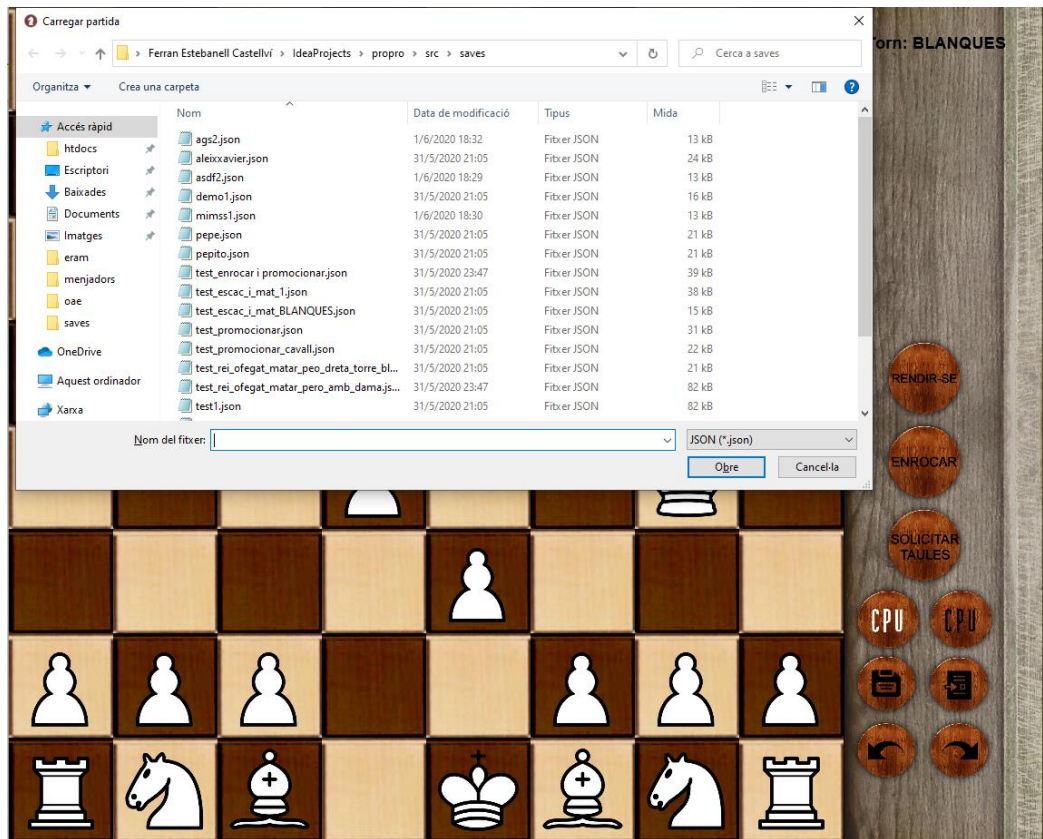
AJORNAR

Si premem el botó d'ajornar, ens demanarà que escrivim el nom del fitxer:



CARREGAR

Per carregar només en demanarà el nom de l'arxiu o que el seleccionem de la carpeta:



PROMOCIONAR

Al poder promocionar ens apareixerà un menú que ens deixarà escollir la peça en la qual la volem convertir:



SOL·LICITAR TAULES

Al sol·licitar taules s'obrirà una finestra i l'altre jugador haurà de seleccionar si les accepta o no.



REFER / DESFER

Un cop seleccionat el refer/desfer es desactivarà la cpu en cas que estigui activada.