

1. Allgemeine Hinweise:

Dieses Schachspiel befindet sich noch in der Entwicklungsphase.

Dies bedeutet, dass die Funktionalität rudimentär ist und entsprechend auf die Grundfunktionen beschränkt ist.

Bitte genau an die im Folgenden beschriebenen Handlungsanweisungen, um Fehlverhalten Seitens des Programms zu vermeiden.

2. CMD Interface: Nach Starten des Programms mit dem Argument **--no-gui**

Gelangt man in den PvP-Modus

Folgend die Symbole der Figuren:

Anmerkung: große Buchstaben für Weiße Figuren / kleine Buchstaben für schwarze Figuren

Bauern (Pawn): „P“

Türme (Rook): „R“

Pferd/Springer (Knight): „N“

Läufer (Bishop): „B“

Dame (Queen): „Q“

König (King): „K“

Die Befehle sind wie folgt einzugeben: Startkoordinate-Zielkoordinate

z.B. **a3-a4**

Somit bewegt die Figur sich vom aktuellen a3 auf das neue a3 Feld.

Bauern können umgewandelt werden sofern sie die Startlinie der Gegnerischen Offiziere Betreten. So wandelt "e7-e8B" einen Bauern in einen Läufer um, werden hier keine Spezifikationen angegeben, wird automatisch von einer Dame ausgegangen und diese anstelle des Bauern gesetzt.

Die Ausführung einer Rochade erfordert lediglich die Eingabe der Bewegung des Königs.

3. Allgemeine Schachregeln

Es gelten die allgemeinen Schachregeln

<https://www.schachbund.de/files/dsb/srk/2019/FIDE-Regeln-2018-Final-DEU.pdf>,

Somit ergeben sich zusätzliche Vorgaben: Sollte im Dialog über dem neuen Schachfeld ein "!Check" (Schach) auftauchen, so sorgt der Spieler dafür, dass der nächste Zug den König aus dem Schach bringt oder diesen schützt. Nach einem "!CheckMate" (Schach Matt) oder "!Patt" (Unentschieden) endet das Spiel.

Eine Aufgabe ist nicht implementiert.

4. GUI - Graphical User Interface

Funktion nicht verfügbar.