

# Руководство пользователя для Chess Mentor

## 1. Введение

**Chess Mentor** — это веб-приложение для игры в шахматы против ИИ, анализа партий и решения шахматных задач.

Поддерживается на ПК и мобильных устройствах (Chrome, Firefox, Safari, Edge, Яндекс)

---

## 2. Начало работы

### 1. Откройте приложение:

- Перейдите по ссылке или запустите index.html в браузере.

### 2. Выберите модуль:

- **Игра против ИИ** — стандартная игра с компьютером.
  - **Анализ партий** — загрузка PGN для разбора.
  - **Тренировка** — решение шахматных задач.
- 

## 3. Модуль "Игра против ИИ"

### 3.1. Настройки игры

- **Выбор цвета:** Белые (ходите первым) или Черные (ИИ ходит первым).
- **Уровень сложности:**
  - **Легкий** (глубина расчета 1 ход).
  - **Средний** (глубина 2 хода).
  - **Сложный** (глубина 3 хода).

### 3.2. Игровой процесс

- **Сделать ход:** Перетащите фигуру на нужную клетку.
- **Отмена хода:** Кнопка «Вернуть действие».
- **Подсказка:** Кнопка «Совет» подсвечивает лучший ход.
- **Переворот доски:** Кнопка «Перевернуть доску».

### 3.3. Дополнительные функции

- **Сохранить партию:** Кнопка «Сохранить PGN» — копирует партию в буфер обмена.

- **Новая игра:** Кнопка «**Новая игра**» сбрасывает текущую партию.

---

## 4. Модуль "Анализ партий"

### 4.1. Загрузка PGN

1. Вставьте PGN-код партии в текстовое поле.
2. Нажмите «**Анализировать**».

### 4.2. Навигация по партии

- «**Прошлый ход**» / «**Следующий ход**» — пошаговый просмотр.
- «**Первый ход**» / «**Последний ход**» — переход к началу или концу партии.

### 4.3. Анализ позиции

- **Оценка хода:**
  - **Отличный ход** (зеленый).
  - **Неточность** (желтый).
  - **Ошибка** (красный).
- **Лучший ход:** Подсвечивается синим.

---

## 5. Модуль "Тренировка"

### 5.1. Решение задач

1. Выберите задачу из списка.
2. Сделайте ход — система проверит его правильность.
  - **Верно:** ИИ ответит автоматически.
  - **Неверно:** Ход отменится, появится подсказка.

### 5.2. Просмотр решения

- Кнопка «**Решение**» показывает пошаговый разбор.
- Кнопка «**Сбросить**» возвращает задачу в начальное состояние.