**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.