



UNIwersytet
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE

Projekt Inżynierii Oprogramowania
„Szachy Fischera”

Instrukcja obsługi

Tomasz Szczepanik

Adrian Kacperski

Grzegorz Kaliszewski

Martyna Bajan

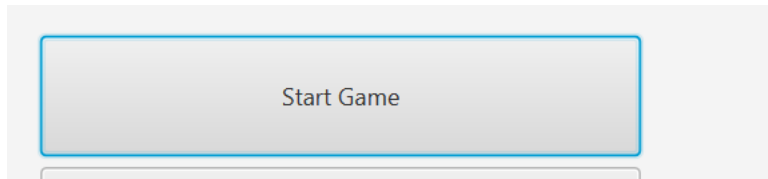
Adam Keklak

Po uruchomieniu aplikacji pojawia się okno początkowe z trzema przyciskami opisanymi w pdf opis_interfejsu

OKNO POCZĄTKOWE

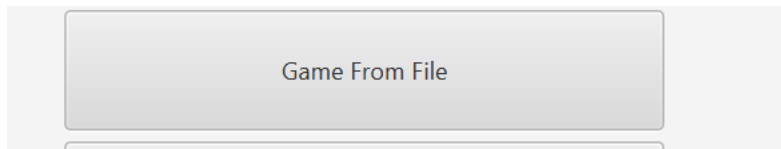
1)

Jeśli użytkownik chce rozpocząć nową partię, powinien wybrać przycisk Start Game



2)

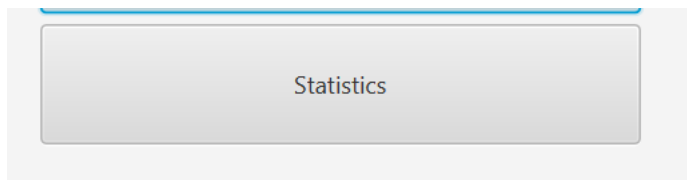
Jeśli użytkownik chce wczytać partię z pliku powinien wybrać przycisk Game from File



Użytkownik ma wtedy możliwość wyboru stylu pionków z rozwijalnej listy. Następnie należy wcisnąć przycisk Open , w tym momencie należy wybrać partię szachową zapisaną w odpowiednim miejscu na komputerze. Po wyborze nastąpi rozpoczęcie partii.

3)

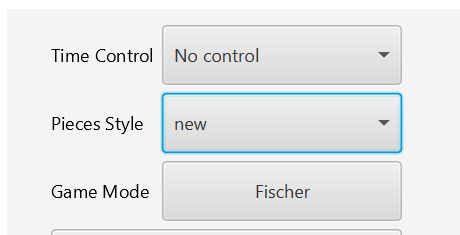
Jeśli użytkownik chciałby zobaczyć statystyki swoich rozgrywek powinien wybrać przycisk



Następnie aplikacja pokaże użytkownikowi diagram kołowy.

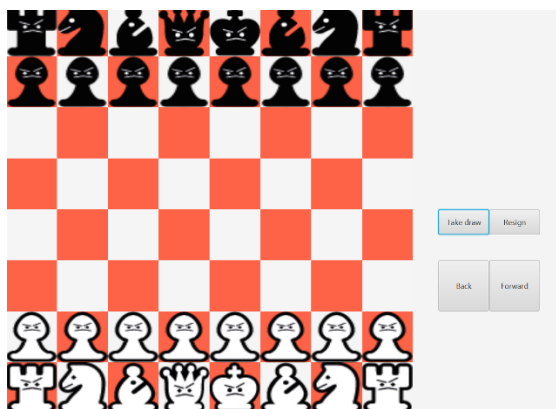
WYBÓR PARTII

Użytkownik przed rozpoczęciem partii ma możliwość wyboru rodzaju granej partii, stylu pionków oraz czasu grania partii.



Następnie gracz może rozpocząć partie klikając przycisk Start New Game

PARTIA



1. Partie rozpoczyna gracz grający pionkami białymi
2. Aby wykonać ruch należy kliknąć myszką w wybraną figurę i przesunąć ją na wybrane miejsce.

- Użytkownik ma możliwość w każdym momencie zrezygnować z partii, bądź uzgodnić remis co skutkuje zamknięciem okna aktualnej partii i zakończenie jej.

- Użytkownik ma również możliwość przeglądania swoich ruchów wstecz i w przód przez cały czas trwania partii.

-Po zakończeniu użytkownik ma możliwość ponownego rozegrania partii, wtedy aplikacja kieruje użytkownika do okna wyboru partii.

GO BACK

Jeśli użytkownik chce wrócić do okna początkowego, powinien kliknąć przycisk Go back.

