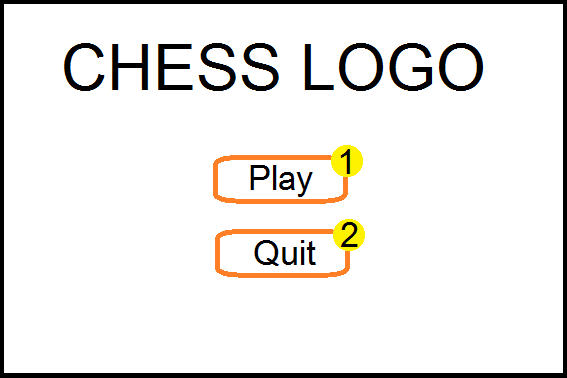
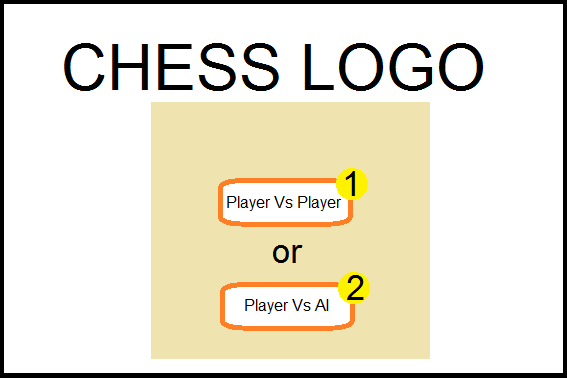
איפיון פרוייקט

הפרויקט הוא בניה של משחק שחמט למחשב, המאפשר משחק נגד המחשב, נגד אדם אחר באותו המחשב ושלל מודים לסוגי משחקים שונים (כגון: king of the hill, three check).

המסך הראשי: 

כפתורים:  
1) הכפתור Play מוביל ל"מסך בחירת יריב".  
2) הכפתור Quit סוגר את המשחק.

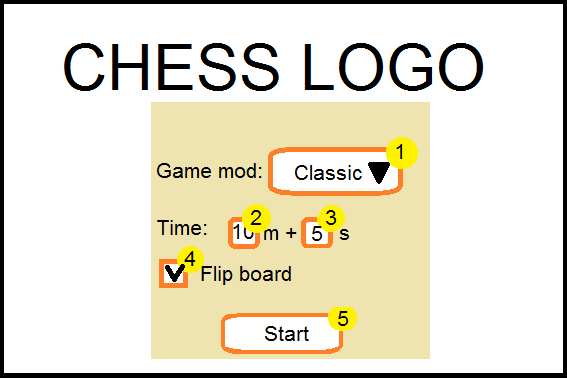
מסך בחירת יריב:



כפתורים:

1. מוביל למסך "שחקן נגד שחקן".
2. מוביל למסך "שחקן נגד המחשב".

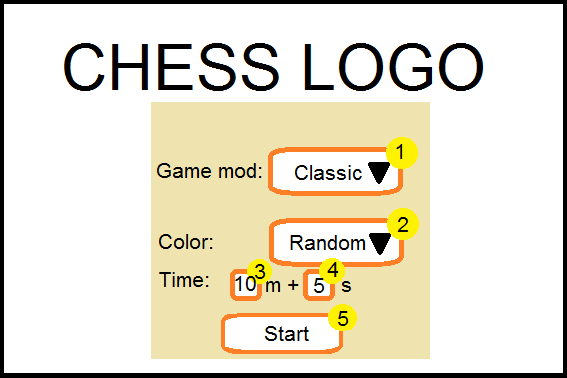
מסך שחקן נגד שחקן:



קלט משתמש:

1. כפתור גלילה המאפשר בחירה של סוג משחק אחד מתוך שלל סוגי המשחק של שחמט. ברירת המחדל: Classic
2. תיבת טקסט אשר קובעת את כמות הדקות שיש לכל שחקן על השעון בתחילת המשחק. אם לשחקן נגמר הזמן, יריבו מוכרז כמנצח. ברירת המחדל: 10.
3. תיבת טקסט אשר קובעת את מספר השניות הנוספות לשעון השחקן לאחר כל מהלך שלו. ברירת המחדל: 5.
4. תיבת סימון אשר קובעת האם להפוך את הלוח (מבחינה ויזואלית) לאחר כל תור על-מנת שכל שחקן יראה את כליו בתחתית הלוח. ברירת המחדל: מסומן.
5. כפתור אשר לחיצה עליו תחל את המשחק (על ידי מעבר למסך הלוח) עם ההגדרות שהוגדרו לעיל.

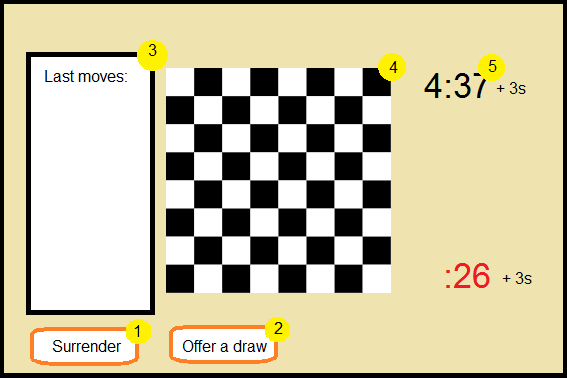
מסך שחקן נגד מחשב:



קלט משתמש:

1. ראה כפתור מס' 1 בעמוד הקודם.
2. כפתור גלילה המאפשר בחירה של צבע כליו של השחקן שמשחק נגד המחשב. קיימים שלוש אפשרויות: לבן, שחור ורנדומלי. ברירת מחדל: רנדומלי.
3. ראה כפתור מס' 2 בעמוד הקודם.
4. ראה כפתור מס' 3 בעמוד הקודם.
5. ראה כפתור מס' 5 בעמוד הקודם.

מסך הלוח:



קלט משתמש:

1. כפתור אשר לחיצה עליו תוביל לכניעת השחקן הנוכחי ולניצחון היריב.
2. כפתור אשר יציע ליריב שיוויון ובמידה והוא יסכים המשחק יגמר בשיוויון.

תצוגה:

1. מראה את המהלכים האחרונים שנעשו במשחק בצורת טקסט בפורמט שחמט.
2. תצוגת הלוח עם הכלים אשר משמשת גם כאמצעי קלט כאשר לחיצה על משבצת עם כלי השחקן הנוכחי מראה את המהלכים החוקיים ע"י צביעת משבצות היעד כאשר לחיצה עליהם תגרום לביצוע המהלך.
3. תצוגת הזמן שנשאר לשחקני המשחק. אם הזמן שנשאר קטן מחצי דקה הוא יצבע באדום.