

# Trabajo Práctico Final

## Manual de Usuario

[7542/9508] Taller de programación  
Curso Veiga  
Segundo cuatrimestre de 2020

Alumno	Padrón
Vázquez Lareu, román	100815
Reberendo, Manuel	100930

## Índice

<b>1. Instalación</b>	<b>2</b>
<b>2. Configuración</b>	<b>2</b>
<b>3. Instrucciones de juego</b>	<b>2</b>

## 1. Instalación

[Ver Readme.md](#)

## 2. Configuración

[Ver Readme.md](#)

## 3. Instrucciones de juego

Una vez presionado Play Game se unirá automáticamente a la partida (los dos primeros en hacerlo serán jugadores, el resto observadores del mismo). El primero en hacerlo será blancas y el segundo negras.

### **Ajedrés clásico:**

- La selección de piezas se hace con click izquierdo, se muestran los posibles casilleros de destino (en rojo si son captura o medición)
- Si se selecciona una pieza y luego se quiere mover otra puede seleccionarse directamente
- Una vez realizado el movimiento será el turno del rival

### **Ajedrez Cuántico:**

- Si se hace click izquierdo sobre una pieza, se pintarán de azul el resto de sus instancias.
- Para realizar un split debe hacerse click izquierdo dos veces sobre una pieza (se pintará de rosa, indicando que se realizará un split). A continuación deben seleccionarse 2 casilleros de los disponibles para moverse. Si se desea cancelar el split, puede hacerse click derecho en algún lugar libre del tablero.
- Para realizar el merge debe seleccionarse con botón derecho ambas instancias de la pieza, lo que mostrará los posibles casilleros de destino para finalmente hacer click izquierdo en el casillero al que se desee hacer el merge. Si se hace click derecho en una tercera instancia, esta tomará el lugar de la segunda. Si por el contrario se hace click derecho sobre otra pieza, se interpretará que el merge ahora será con instancias de esta nueva pieza.
- El juego finaliza si se captura al rey sin estar en superposición o si se determina luego de una medición que el rey fue capturado.