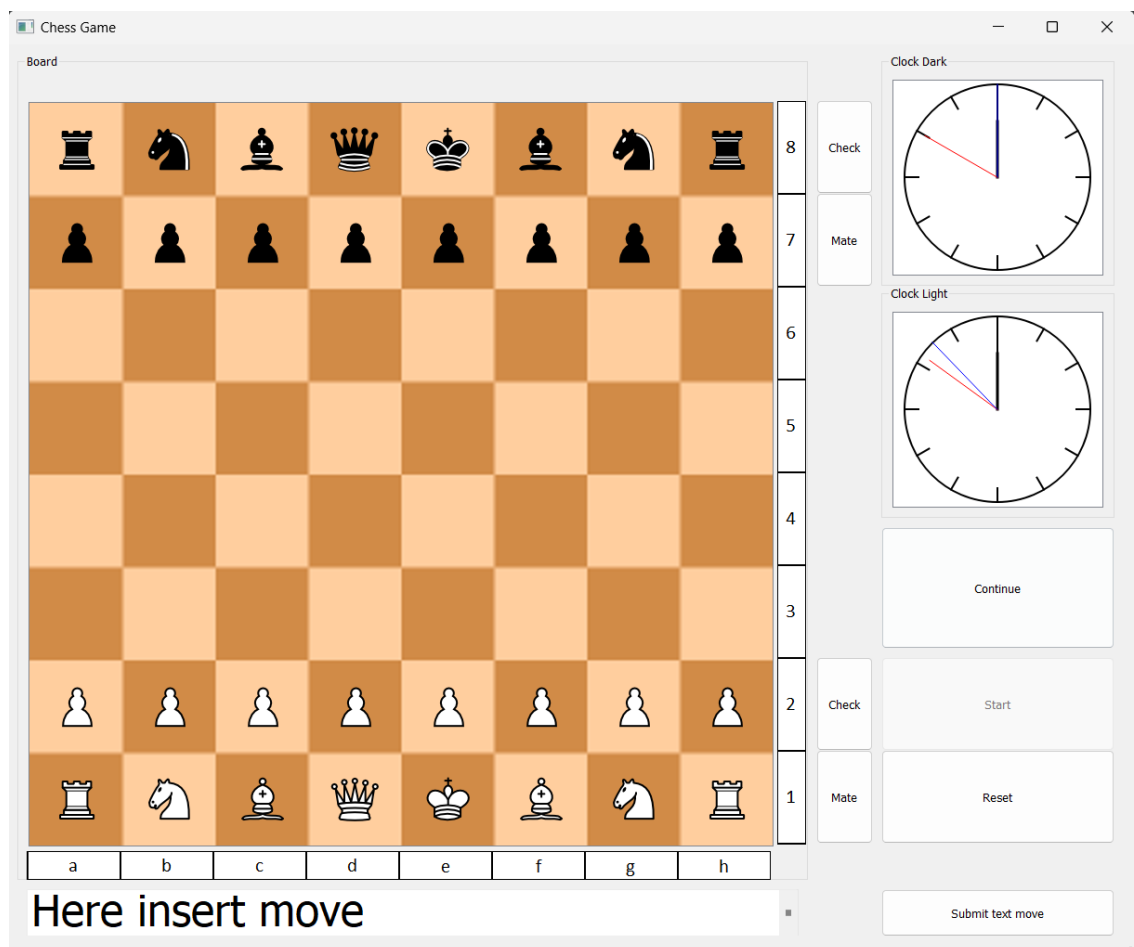


Idea konkretnych plików:

1. chessBoard.py - klasa dziedziczy po QGraphicsScene i odpowiada za przetworzenie planszy podawanej jako tablica dwuwymiarowa 8 x 8 zawierająca ułożenie pionków na pozycję pionów na ekranie.
2. chessClock.py - tworzy obiekt zegara ze strzałkami i funkcjami do jego obsługi. Zegar zainicjowany na 10 min na sztywno, tyle dajemy czasu na grę.
3. chessGraphics.py - binarka wygenerowana z pliku qrc z grafikami.
4. chessPiece.py - obiekt dziedziczy po QGraphicsItem, odpowiada za każdy pionek, jego pozycje, typ, itp. Zawiera funkcje, które definiują, co ma się stać po podniesieniu piona, opuszczeniu, sprawdzenie poprawności opuszczenia itp.
5. gameStatus.py- zawiera wszystkie informacje o tym, gdzie aktualnie znajduje się rozgrywka: promocje, szachy, maty, en Passant itp. Ma funkcje do zmiany strony i wyczyszczenia zbędnych informacji między ruchami.
6. loadGame.py - klasa UI odczytuje z load.ui wszystkie elementy interfejsu i przypisuje im funkcje. Odpala, tworzy zegary dla obu stron, dodaje do szachownicy możliwość zmiany wyglądu, inicjuje pozycje pionów, wyłącza przyciski do momentu kliknięcia start.
7. stockEngine.py - klasa jest prototypem do podpięcia StockFish, póki co wykorzystywany tylko do wygenerowania początkowej planszy 8 x 8 (tablica char).
8. textEngine.py - klasa obsługuje dane wprowadzane w polu tekstowym i sprawdza ich poprawność, przetwarza ruchy w notacji szachowej.



Opisu funkcjonalności interfejsu w kolejności wykorzystania:

1. Start - przycisk po kliknięciu włącza zegar dla białych, daje możliwość wykorzystania pozostałych elementów i wyłącza się.
2. Reset - zamraża grę i po 3s włącza nową rozgrywkę.
3. Continue - po ruchu klikamy i zegary się przełączają.
4. Check, Mate - przyciski zmieniają kolor na czerwony przy odpowiednim stanie dla każdej z stron.
5. Pole tekstowe - wprowadzamy ruchy w długiej notacji, zatwierdzamy ENTER lub "Submit text move"
6. Board - box zawiera plansze i bierki, po kliknięciu prawym na szachownice można zmienić kolor planszy i bierki.
7. Pionki - można przeciągać, gra podświetli na zielono dostępne ruchy po podniesieniu, jak położymy na innym polu to cofnie piona.

Podsumowanie = 15 pkt:

- QGraphicsScene (1 pkt) - **JEST**
- Dziedziczenie po QGraphicsItem (1 pkt) - **JEST**
- Każda bierka musi być klikalna i przeciągalna, menu na rpm zmieniające grafikę (3 pkt) - **JEST**
- Sterowanie z klawiatury za pomocą notacji szachowej w polu tekstowym (2 pkt) - **JEST (notacja algebraiczna krótka)**
- Grafiki zewnętrzne zaciągane z pliku .rc (1 pkt) - **JEST**
- Zaznaczanie możliwych ruchów (2 pkt) - **JEST**
 - Podświetlane są tylko ruchy dla danej storny, które nie doprowadzą do szacha/mata.
- Reguły gry wliczając roszady, bicie w przelocie, promocję piona, sprawdzanie szacha i mata (3 pkt)
 - Roszada - podajemy pozycję króla po roszadzie, bądź klikamy na niego i ma ten ruch dostępny. - **JEST**
 - Bicie w przelocie - **JEST**
 - Promocja - otwiera się okienko z wyborem na jaką figurę promujemy - **JEST**
 - Sprawdzanie szacha i mata - odpowiednie elementy interfejsu zmieniają kolor, po macie gra czeka 3s i włącza się nowa rozgrywka. - **JEST**
- Analogowy, klikalny zegar szachowy ze wskazówką milisekundnika (2 pkt) - **JEST**

Radosław Dębiński