

Käyttöohjeet

Tämä ohjelma on kahden pelaajan shakkipeli. Shakki on strateginen vuoropohjainen lautapeli. Shakissa on kaksi pelaajaa, musta ja valkoinen. Kummallakin pelaajalla on aluksi 16 nappulaa, 8 x 8 ruudun kokoisella pelilaudalla omissa päädyissään. Nappuloita on 6 erilaista tyyppiä, sotilas(8kpl), lähetti(2kpl), ratsu(2kpl), torni(2kpl), kuningatar(1kpl) ja kuningas(1kpl). Jokainen nappula liikkuu hieman eritavalla ja pystyy tuhoamalla vastapuolen nappuloita menemällä niiden kanssa samaan ruutuun. Pelin tarkoituksena on saada vastapelaajan kuningas hyökkäyksen kohteeksi niin ettei hän pysty siirtämään sitä turvaan mihinkään ruutuun. Pelaaja joka saavuttaa tämän tavoitteen on voittanut pelin. Valkoinen aloittaa aina siirrot. Tässä ohjelmassa on mukana vain shakin perussiirrot. Enemmän tietoa shakista ja siirroista löytyy esimerkiksi wikipediasta: <http://en.wikipedia.org/wiki/Chess>

Aluksi hieman peli-ikkunan kuvausta. Tässä ohjelmassa on pelaajan käytössä 4 nappia(start new game, give up, exit ja move piece), 2 valikko menupainiketta(File: Load game ja Save game) ja 4 tekstikenttää johon syötetään siirtojen koordinaatit, jokaisen kentän edessä on JLabel joka ilmoittaa mikä kenttä on kyseessä. Shakkilauta piirtyy oikealle puolelle peli-ikkunaa. Sen ylä- ja alapuolella on ruutujen x - koordinaatit ilmoittavat kirjaimet a-h ja sivuilla y – koordinaatit ilmoittavat numerot 1-8. Ihan yläreunassa shakkilaudan yläpuolella on JLabel joka ilmoittaa kumman pelaajan vuoro on kyseessä ja tästä oikealle on JLabel joka ilmoittaa shakki tilanteet ja kumpi puoli voittaa pelin.

Start new game nappi aloittaa uuden pelin, tätä nappia on painettava ennen kuin pääsee pelaamaan, jos ei ole peliä pelannut aikaisemmin ja tallentanut pelitilannetta.

Give up nappi luovuttaa pelin ja se kumman vuorolla luovutus tapahtuu on hävinnyt pelin ja move piece nappulaa ei enää pystytä painamaan.

Exit nappi sulkee ohjelman.

Move piece nappula on koko pelintärkein nappula, tällä nappulalla hoidetaan pelaaminen. Peli pitää ensiksi käynnistää joko Start new game napilla tai valitsemalla File → Load game ennen kun siirtoja on mahdollista tehdä. Siirto koordinaatit syötetään tekstikenttiin Move piece nappulan yläpuolella. Start X kenttään syötetään sen nappulan x – koordinaatti jota haluat siirtää, x – koordinaatti on kirjain joka on väliltä a – h. Start y kenttään syötetään siirrettävän nappulan y – koordinaatti, y – koordinaatti on numero väliltä 1-8. End x kenttään sijoitetaan ruudun johon haluat siirtää nappulasi x – koordinaatti ja end Y kenttään kyseisen ruudun y – koordinaatti. Myös kohderuudun x – koordinaatit ovat aina väliltä a – h ja y – koordinaatit väliltä 1-8. Lopuksi painetaan move piece nappia joka suorittaa siirron. jos se on mahdollista suorittaa. Jos siirto ei ole mahdollista vuoro ei siirry eteenpäin ja joudut syöttämään uuden koodinaatit siihen asti kunnes koordinaatit ovat semmoiset että siirto on mahdollinen. Tämän jälkeen on toisen pelaajan vuoro suorittaa siirto.

Esimerkkejä valkoisen mahdollisista avaussiirroista: (a 2, a 4), (e 2, e 3), (g 1, h 3)

Esimerkkejä mustan mahdollisista avaussiirroista: (c 7, c 6), (f 7, f 5), (b 8, a 6)

Peli jatkuu niin kauan kunnes jompikumpi kuningas on matissa(eli ei pysty liikkumaan tai torjumaan shakkitilannetta) tai syöty(ei siirry pois shakkitilanteesta sen jälkeen kun peli sen ilmoittaa). Kun peli päättyy move piece nappulaa ei voi enää käyttää.

Pelitilanteen voi myös tallentaa tiedostoon, jos peliä pelaa netbeans projektista, .jar tiedostosta tämä vaihtoehto ei onnistu. Jos haluat tallentaa pelitilanteen tämä hoituu valitsemalla peli-ikkunan vasemmasta yläkulmasta File ja sieltä sitten save game. Pystyt jatkamaan tallennettua peliä myöhemmin valitsemalla File ja Load game. Peli jatkuu samasta tilanteesta mihin sen on tallennettu.