**Ein Damespiel – Erstellt von Malek und Marlo**

**Wie wird das Spiel gestartet?**

1. Öffnen Sie den Link: https://github.com/SuccessIsNotLuck/Checkers
2. Klicken Sie auf “Code“ und dann auf “Download ZIP“
3. Öffnen Sie die ZIP Datei. In dieser ist die Datei “Checkers-main“
4. Nehmen Sie die “Checkers-main“ Datei aus der ZIP Datei
5. Öffnen Sie Java. Klicken Sie oben links auf “File“
6. Anschließend auf “Open Projects from File System…”
7. Daraufhin wählen Sie bei “Import source“ die “Checkers-main“ Datei aus
8. Klicken Sie nun auf “Finish“

Wir haben mit bestem Wissen und Gewissen probiert ein Programm zu programmieren, welches das Damespiel darstellt.

Sobald man das Spiel startet bekommt man in der Konsole ein beschriftetes Spielfeld mit den Spielfiguren „x“ und „o“.

Die Spielsteine sind wie bei der echten Dame aufgestellt.

Um einen zu bewegen muss man zuerst die Startposition und dann die Zielposition eingeben.

Zum Beispiel 2c und 3d. Nach jeder Zahl beziehungsweise nach jedem Buchstaben muss man die Eingabetaste drücken.

Eine weitere Besonderheit ist, dass wenn man einen Spielstein diagonal geschlagen hat, dieser vom Spielfeld verwindet.

**Wer hat was gemacht?**

Beachten Sie hierzu bitte die Kommentare. Bei „Wir“ handelt es sich um Malek und Marlo.

**Wie spielt man unser Dame Spiel?**

Spieler „x“ fängt an. Zuerst muss er seine Startposition eingeben, zum Beispiel steht einer seiner Spielsteine auf der Position 2c. Also gibt er zuerst die Reihe ein: 2. Dann drückt er die Eingabetaste. Nun gibt er die Spalte ein: c (klein oder groß ist hierbei egal).

Nachdem die Startposition des Steines eingegeben wurde, wird die Zielposition eingeben. Hierbei wird genauso wie bei der Startposition vorgegangen. Eine mögliche Zielposition des Steines auf 2c wäre zum Beispiel: 3b oder 3d, normalerweise kann man sich nur diagonal fortbewegen, aber unser Spiel erlaubt es, auf jedes freie Feld zu gehen. Sollte man auf ein belegtes Feld wandern, bekommt man eine Fehlermeldung.

Daraufhin ist Spieler „o“ am Zug. Auch er muss zuerst die Startposition und anschließend die Zielposition eingeben.

Untenstehend folgt ein möglicher Spielzug, basierend auf den richtigen Regeln:

2c → 3d

5d → 4e

2g → 3f

An dieser Stelle kann Spieler „o“ einen Spielstein von Spieler „x“ diagonal schlagen, indem er zum Beispiel auf 2c wandert:

4e → 2c

Der Spielstein von Spieler „x“ ist jetzt vom Spielfeld verschwunden. Nun kann aber Spieler „x“ einen Spielstein von Spieler „o“ schlagen. Und so geht das Spiel immer weiter...

Gewonnen hat der Spieler, der alle gegnerischen Spielsteine geschlagen hat. Außerdem kann man gewinnen, wenn der Gegner keine legalen Züge mehr machen kann.

Eine Dame wird in unserem Spiel nicht implementiert.