

Laser chess notación

Laser	- L	- Girar
Rey	- R	- Moverse
Switch	- S	- Girar, Moverse, Permutar
Deflector	- D	- Girar, Moverse
Escudo	- E	- Girar, Moverse

8	L										
7											
6											
5											
4											
3											
2											
1											
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	

El estado de un tablero se puede recuperar realizando transformaciones desde el estado inicial hasta un cierto estado. El estado inicial debe contener información sobre la orientación de las piezas

- El tablero se ve con la columna del azul a la izquierda y la columna del rojo a la derecha ante la lógica del juego.
- Las piezas se guardan en su estado, posición y rotación.

- Notación BNF movimientos:

NOTA: L = ↺(anti-clockwise), R = ↻(clockwise)

None

```
<fila> ::= "1" | "2" | "3" | "4" | "5" | "6" | "7" | "8"
<columna> ::= "a" | "b" | "c" | "d" | "e" | "f" | "g" | "h" | "i" | "j"
<posición>:= <columna> <fila>

<permutación> := "P" <posición> ":" <posición>
<traslación> := "T" <posición> ":" <posición>
<rotacion>:= ( "L" | "R" ) <posición>

<laser> := "x" <posición>

<movimiento> := ( <rotacion> | <traslación> ) [ <laser> ]
```

Ejemplos:

rotacion	Ra1
traslación	Tb1:c1
traslación con permutación	Pa1:a2
rotación con posterior captura de láser	Rc8xa4
movimiento con posterior captura de láser	Ta2:b2xa8

- Notación BNF marcas de tiempo

NOTA: tiempo medido en milisegundos

None

```
<natural> // Un número natural válido

<marca temporal> ::= "%T{" <natural> "}"
```

Ejemplos:

marca temporal en 3333 ms	%T{3333}
---------------------------	----------

- Notación BNF partida

None

```
<match> { <movimiento> <marca temporal> ";" } <movimiento> <marca temporal>
```

Ejemplos:

partida Ra1%T{3000};Pb7:a1%T{2985};Ta2:b2xa8%T{2040}