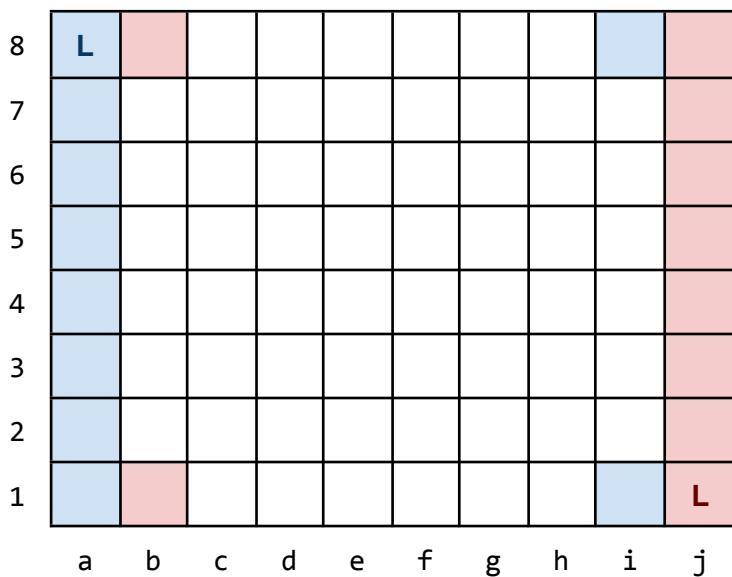


Laser chess notación

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



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 = \circlearrowleft (anti-clockwise), R = \circlearrowright (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}