

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovi

Uživatelská dokumentace programu Šachy

Letní semestr 2023/24

Adam Řeřicha, II. ročník bakalářského studia

Obsah

1	Výběr herního režimu	2
2	Šachovnice.....	2
2.1	Symboly figurek.....	3
3	Zadávání tahu	3
4	Hra po síti	3

1 Výběr herního režimu

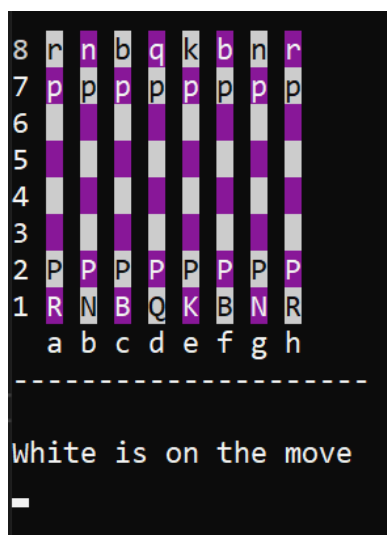
Při spuštění programu se zobrazí nabídka herních režimů:

- Offline multiplayer – Hra pro dva hráče, hráči se střídají na jednom počítači
- Solo against AI – Hra pro jednoho hráče proti umělé inteligenci
- LAN multiplayer – Hra pro dva hráče hrající na stejné lokální síti na různých zařízeních

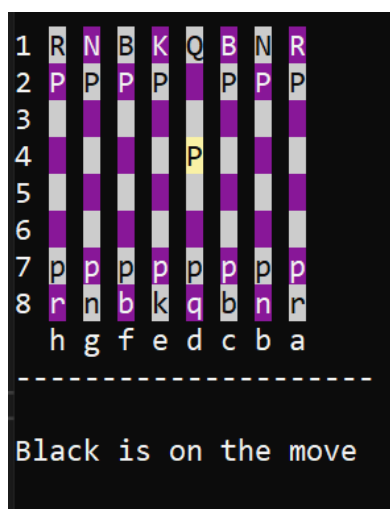
Pro vybrání herního režimu zadejte číslo uvedené u herního režimu a stiskněte ENTER. To vás přesměruje do hry.

2 Šachovnice

Šachová políčka jsou značena šedo-fialově. Bílé figurky jsou značeny velkými písmeny a černé malými. Pod šachovnicí se píše, kdo je na tahu. Šachovnice se vždy otočí pro hráče, který je na tahu.



Poslední hraný tah je zvýrazněný žlutě:



2.1 Symboly figurek

Každá figurka je reprezentována jednopísmenným symbolem.

Symbol	Figurka česky	Figurka anglicky
P	Pěšec	Pawn
N	Kůň	Knight
B	Střelec	Bishop
R	Věž	Rook
Q	Královna	Queen
K	Král	King

3 Zadávání tahu

Tah se zadává pomocí trojice znaků (případně čtveřice), kde první znak je symbol figurky, které chcete pohnout. Druhý znak je písmeno sloupce, kam chcete, aby se figurka pohnula. Poslední znak je číslo řádku, kam chcete, aby se figurka pohnula. Pokud bych například chtěl pohnout figurkou koně na políčko c3, tak zadám: „nc3“. Zadávání tahu není citlivé na velikost písmen, takže validní tah by byl například i „NC3“. Když chcete táhnout pěšcem, tak stačí zadat cílové políčko.

Pokud máte například dva koně, kteří můžou jít na políčko c3, tak musíte připsat řádek nebo sloupec toho koně, kterým chcete táhnout za znak figurky. Pokud bych měl koně na b1 a druhého na e2, tak oba dva mohou jít na políčko c3. Když budu chtít posunout koněm na b1, tak zadám tah takto: „n1c3“, anebo takto: „nbc3“. Pokud bych chtěl pohnout koněm na e2, tak zadám tah takto: „n2c3“, anebo „nec3“. Pokud máte dva pěšce, kteří můžou na cílové políčko, tak už neplatí, že nemusíte psát symbol pěšce. Takže pěšec pokud chcete pěšcem, který je na f6, jít na políčko e5, tak příkaz bude vypadat takto: „pfe5“.

Tah, který zadáváte, musí být platný z hlediska [pravidel šachu](#). Pokud není jakkoliv platný, tak se vypíše nad šachovnicí chybová hláška „{váš_tah} is not a valid move!“ a budete požádáni napsat tah znovu.

Rošáda se odehraje tak, že napíšete příkaz pro tah krále na dané políčko (o dvě políčka doprava, nebo doleva).

Pokud váš král je v šachu, tak platné tahy jsou jenom ty, které šachu zabraňují.

4 Hra po síti

Pro hru po síti je potřeba, aby jeden z hráčů spustil hlavní program Chess a vybral herní režim LAN multiplayer a druhý hráč spustil ChessClient na jiném počítači, který je připojený ke stejné síti jako počítač, na kterém bude hrát první hráč. Potom, co první hráč vybral herní režim, tak se čeká, až se připojí druhý hráč. Ten musí zadat IP adresu prvního hráče. Poté první hráč vybere, jakou barvu figurek bude mít („W“ pro bílé, „B“ pro černé) a začne hra stejně jako u offline multiplayer.