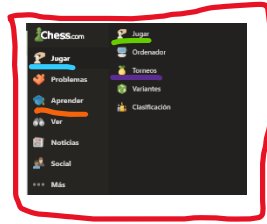


GUIÓN DE LO QUE DEBE LLEVAR UN JUEGO DE AJEDREZ DIGITAL:

Debe de tener un menú de inicio es decir el inicio del juego, que debe incluir lo siguiente:



-Apartado de Jugar:

1ª Jugar una partida:

Será una partida entre dos jugadores es decir 1vs1, siendo las dos personas reales.

Debe de incluir la opción del tiempo que debe durar una partida, pondremos los siguientes:

Nivel principiante: 15 minutos.

Nivel avanzado: 10 minutos.

Nivel experto: 5 minutos.

Sin tiempo.

Una vez seleccionado el tiempo deberá iniciar la partida dando a jugar.

El tablero de juego será una tablero 8 x 8, siendo las columnas enumeradas de arriba abajo como 1,2,3,4,5,6,7 y 8. Y siendo las filas nombradas de izquierda a derecha como: a,b,c,d,e,f,g,h.

Habrà 16 piezas por jugador es decir en total 32 piezas, donde el jugador 1 tendrá piezas blancas y el jugador 2 negras o viceversa.

8 peones en la fila 2 y otros 8 peones en la fila 7.

2 torres en la fila 1,a y 1.h y otras 2 torres en la casilla 8.a y 8.h

2 caballos en la casilla 1.b y 1.g y otros 2 caballos en la casilla 8.b y 8.g

2 alfiles en la casilla 1.c y 1.f y otros 2 alfiles en la casilla 8.c y 8.f

2 reinas en la casilla 1.d y 8.d

2 reyes en la casilla 1.e y 8.e

Movimientos de las fichas:



Movimientos:

A la espera de saber que realizaremos con la opción de punteros:

Realizaremos los movimientos con el ratón.

Para ello debemos limitar los movimientos a cada tipo de figura.

En caso de que punteros no signifique lo que deseamos, entonces, los movimientos los realizaremos por teclado.

Previamente limitaremos los movimientos al usuario, indicándole dónde prodría desplazarse según la pieza seleccionada.

Indicaremos a los jugadores la posibilidad de los movimientos que podrán hacer mediante una sombra o varias en las casillas.

Movimientos de piezas:

- Peones: al comienzo de la partida el peón se puede mover hasta dos espacios en línea recta. Después el movimiento será solo de frente y de uno en uno en caso de no querer comer una ficha, si se quiere comer una ficha este solo se puede comer la ficha desplazándose diagonalmente.

En caso de que un peón se vea bloqueado por otro peón u otra ficha no se podrá mover hacia delante.

Una vez llegue un peón al final del tablero rival este obtendrá la posibilidad de ser intercambiado por cualquier otra ficha excepto un rey.

- Torre: la torre se puede mover por las filas y columnas el número de pasos que quiera. Únicamente de forma vertical y horizontal.

- Alfil: se mueve en las diagonales un numero de pasos deseados.

- Caballo: el caballo ocupa una posición especial, pues se mueve en formación de elementos de tres espacios a lo largo y uno a lo ancho, es decir en forma de L y en especial puede saltar a las otras piezas, ósea que su movimiento no está bloqueado.

- Reina: se mueve en las columnas y diagonales el numero deseado de pasos.

- Rey: se mueve en las columnas y diagonales, pero solo a un paso de distancia suya.

- enrocar: al tener una torre y rey sin piezas por el medio y sin haber movido ninguna de esta, se puede mover el rey y la torre a la vez de forma que quede el rey a la izquierda y la torre a la derecha pegados así: T..R --> .RT. (siendo T de torre y r de rey)

No se programará el jaque-mate. La partida acabará cuando el un jugador se como al rey contrario, se rinda o el cronometro de uno de los jugadores llegue a cero.

Si que se programará el jaque obligando a los jugadores a que muevan el rey.

Durante la partida habrá un cronometro en los interfaces de los jugadores. cada vez que un jugador mueva su ficha el cronometro se parará y se iniciará el cronometro del otro jugador, así continuamente hasta que un jugador gane la partida al haberse comido al rey contrario, se rinda o acabé el tiempo donde en este caso ganará el jugador cuyo cronometro no haya llegado a 0:00.



Menú de juego:

-Pausa donde deberá de ser solicitada por dos jugadores

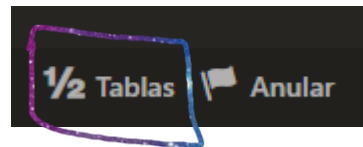
-Continuar partida

-Salir de la partida posibilidad de abandonar la partida. Donde ganará el jugador que no se haya rendido

-Salir de la partida y guardar

-Cargar partida

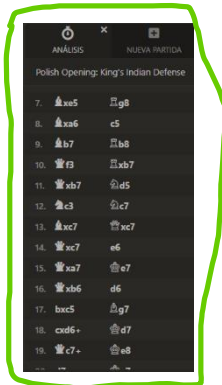
-instrucciones del juego



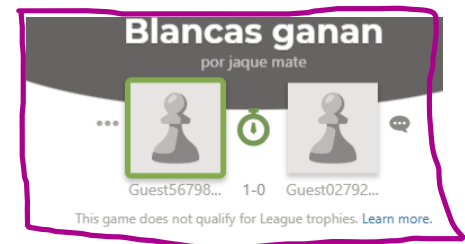
-Deberemos de poner la posibilidad de que los jugadores puedan pedir tablas, es decir un empate. Donde no habrá ganador y los jugadores hayan quedado en empate

En la partida, a la derecha aparecerá un registro de los movimientos que se hayan hecho durante el juego y actualizado al momento en el que se haga el movimiento

Cada vez que un jugador le coma una ficha al jugador contrario se verá la ficha que le ha comido reflejada debajo de su nombre.



Al finalizar la partida crearemos un menú donde se especifique que jugador ha sido el ganador, el numero de movimiento que ha realizado cada jugador, las piezas comidas, y el tiempo que ha dedicado cada jugador.



2ª Torneo:

Será un torneo donde jueguen entre 4 y 8 jugadores.

Se jugara un partido se acaba se juega otro y asi hasta llegar a la final

Se podrá ver la clasificación de los jugadores

-Apartado de Aprender a Jugar:

1ª Instrucciones de Juego

