

Stolní hra „Dáma“

Jakub Suchý

Uživatelská dokumentace

Úvod

„Dáma“ je stolní hra, která se hraje se čtyřmi druhy figurek (Bílá, Černá, Bílá dáma, Černá dáma). Hra má mnoho různých verzí, já jsem si vybral rodilou Českou dámu, která je založena na pravidlech podle České federace dámy.

Pravidla České dámy podle České federace dámy

1. Hraje se na šachovnici 8x8.
2. Soupeři mají na začátku po 12 kamenech stojících na protilehlých stranách v prvních třech řadách na černých políčkách.
3. Kameny se pohybují po diagonálách po černých políčkách, pouze vpřed, a nemohou přeskakovat kameny vlastní barvy.
4. Pokud obyčejný kámen dojde na druhou stranu šachovnice, přemění se v dámu.
5. Dáma se pohybuje diagonálně dopředu a dozadu o libovolný počet polí.
6. Jestliže se kámen nachází na diagonále v sousedství soupeřovy figury, za kterou je volné pole, je povinen ji přeskočit, obsadit toto volné pole a odstranit přeskočenou soupeřovu figuru z desky.
7. Skákání je povinné. Může-li hráč skákat jak dámou, tak obyčejným kamenem, musí skákat dámou. V případě, že může jedním kamenem provést více variant skoku, je na něm kterou si vybere, musí ovšem variantu doskákat (např. když může jedním kamenem skočit jeden nebo tři kameny, skočí tedy jeden, nebo tři. Nelze skočit jen dva z druhé varianty.)
8. Při vícenásobném skoku se kameny odstraní až po dokončení celé sekvence. Přes jeden kámen nelze skákat vícekrát.
9. Hráč který je na tahu a nemůže hrát (nemá kameny, nebo má všechny zablokované), prohrál. Partie končí remízou tehdy, když je teoreticky nemožné vzít soupeři při pozorné hře žádnou další figuru.
10. Jestliže některý z hráčů zahraje tah v rozporu s pravidly (např. opomenutí skákání), je na jeho protihráči, jestli bude vyžadovat opravu tahu nebo ne.

REPREZENTACE VSTUPNÍCH DAT

Hráč si v nabídce Hra->Možnosti může vybrat 4 možnosti upravující zobrazení hry a to:

1. Rychlost otáčení kamerou po táhnutí figurky.
2. Vzdálenost pohledu na šachovnici.
3. Možnost označení políček, kam hráč může s označenou figurkou táhnout.
4. Zapnutí zvuků.

Další vstupní data je vyhodnocení kliknutí levým tlačítkem myši do pole šachovnice. Hra začne po kliknutí na tlačítko Hra->Nová hra.

REPREZENTACE VÝSTUPNÍCH DAT A JEJICH INTERPRETACE

Hlavní výstup programu je okénko, ve kterém se ve 3D zobrazení vykresluje stolec se šachovnicí a figurkami. (viz obrázek bod 3,4)

Dále je zde oznamovací panel na levém okraji, kde se zobrazuje:

1. Který z hráčů je na tahu. (viz obrázek bod 1)
2. Výpis konce hry.
3. Výpis různých chybových a oznamovacích hlášení. (viz obrázek bod 2)

