Šachy

Program simuluje hru šachy, hrací plán má 8x8 polí. Každé pole se skládá ze dvou znaků. Znak vlevo je bud ‘C‘ pro černé pole, nebo ‘B‘ pro bílé pole. Znak vpravo může být ‘-’, pokud je pole volné nebo to může být znak figurky.

Znaky figurek (velké písmeno znamená, že je figurka bílého hráče)

P,p … pěšec

K,k … jezdec

B,b … střelec

R,r … věž

X,x … král

Q,q … královna

Hra se ovládá příkazy psanými do konzole.

new … nová hra

save … uložení rozehrané hry do souboru

load … načtení hry ze souboru

quit … ukončení programu

0-0 … krátká rošáda

0-0-0 … dlouhá rošáda

Běžný tah se zapisuje čtyřmi znaky: první dva jsou písmeno sloupce a číslo řady figury, kterou chceme táhnout, třetí a čtvrtý jsou písmeno sloupce a číslo řady políčka, na které chceme táhnout. Např. e2e4 pohne pěšcem z e2 o dvě pole dopředu, na e4.

Pozn. je možné používat jak čísla , tak písmena a to i velká. A2A4 = a2a4 = 1b1d =1214 = abad = ABAD

Pokud hráč táhne tak, že následuje konec hry (remíza nebo šachmat), program to oznámí a ukončí se.