

Manual d'Usuari del programa d'Escacs

LogIn d'Usuari

Tindrem una finestra amb un gran títol on posa "PROJECTE ESCACS", dos espais per escriure, el nom del teu usuari i la teva contrasenya, respectivament, esta clarament indicat on va cada cosa, i per últim dos botons, un on hi possa "Log In" i l'altre on hi possa "Register".

El de "Register" l'usarem quan no tinguem un usuari nostre i volguem accedir al programa, de tal forma que al establir un nom d'usuari i una contrasenya s'ens creara un usuari amb aquests paràmetres. Just quan creem l'usuari s'ens obrirà una petita finestra que ens indicara que el nostre usuari s'ha creat correctament i ens demanarà que donem el pseudonim que ens posarà el programa al jugar les diferents partides. Un cop fet tot això el nostre usuari ja està del tot creat i preparat per usar el programa.

El botó de "Log In" ens servirà per a quan ja tinguem un usuari creat, introduïm le seu nom i contrasenya, i si són els correctes podrem accedir ja al programa amb el nostre usuari inicialitzat. En cas de que al introduir el nom i la contrasenya ens equivoquem en sortirà una finestra advertint-nos de que o be l'usuari o be la contrasenya son incorrectes.

Un cop ja hem accedit al programa amb el nostre usuari passarem a la "pantalla de benbinguda".

Pantalla de benbinguda

Un cop hem accedit amb el nostre usuari, ens trobarem amb una nova finestra amb un gran títol on es llegeix "Welcome" i tres botons diferents.

El primer és el de "Problemas", si premem aquest botó accedirem a una finestra on podrem crear nous problemes per a l'ús de tots els usuaris del programa.

El segon és el botó de "Ranking", on, un cop el premem, ens durà a una finestra on hi són tots els problemes de programa amb les seus rankings corresponents. Haurem de seleccionar el problema del qual volguem mirar el ranking i aquest s'ens mostrarà a la finestra.

Per últim, tenim "Jugar Partida", el qual ens portarà a una nova finestra on instanciam els parametres necessaris per a poder jugar un problema del existents a la base de dades del programa, independentment de si l'hem creat nosaltres, un altre usuari o dels que ja venen per defecte al programa.

Creadora de Problemes

Al pulsar el botó "Porblemas" de la "Pantalla de benbinguda" arribarem a aquesta nova finestra.

Aquí és on crearem els nous problemes d'escacs per a enriquir el programa. Tindrem diversos camps a omplir per a poder crear un problema, el tema d'aquest, sent una petita descripció de la temàtica del problema, el seu FEN, on s'indiquen les posicions de les peces en la posició inicial del tauler, el seu numero de jugades en les que hem d'aconseguir fer l'escac i mat i per últim la dificultat, la qual escollirem nosaltres com a creadors del problema de forma arbitrària.

Un cop hem omplert tots aquests camps tindrem quatre botons diferents, de dreta a esquerra tenim el "Portapapeles", el qual al pulsar ens escriurà al camp del FEN el que tinguem copiat amb el ratolí, el "Ver Tablero", que un cop donat un FEN ens obrirà una pantalla on podrem veure el nostre taulell inicial, per assegurar-nos de si és així com el volem, només té una funcionalitat visual, després tenim "Comprobar Solucion FEN", que el que farà serà comprobar que el nostre problema es pot resoldre amb els moviments establerts, i finalment tenim "Añadir Problema", on comprovarà també que el nostre problema tingui solució i a més l'agregarà a la base de dades dels problemes per a que es pugui jugar.

Ranking

A aquesta finestra accedriem al pulsar el botó "Raning" que es troba a "Pantalla de benbinguda".

Aquesta finestra té un petit títol, "RANKING", un selector de problemas, on estaran tots els problemas existents de la base de dades, dels quals n'hauem d'escollir un, i una petita finestra al mig on veurem els usuaris amb millor temps en resoldre el problema seleccionat.

Configuració de Partida

Des de "Pantalla de benbinguda", si premem a "Jugar Partida" arribarem fins a aquesta nova pantalla, on definirem com serà el nostre joc.

Aquesta pantalla té tres atributs diferents per a seleccionar, quí serà l'atacant del nostre joc i quí serà el defensor, per als quals tenim les següents opcions: l'usuari ha de fer el que s'ha fet log in, un convidat, que seria com si diguéssim un usuari anònim, l'IA simple o l'IA superior, sent aquestes dues màquines, com s'intueix pels seus noms, i per últim el problema que es jugarà, que el podrem escollir de tots els que tenim a la base de dades.

Un cop tot ben instanciat, premem el boto per a iniciar la partida i pasarem a la "finestra de joc"

Finestra de joc

Aquesta serà la nostra última finestra del programa, on hi jugarem les nostres partides.

Aquesta finestra consta de dos elements, el taulell, amb les peces que formen el problema i els temps de cada jugador dels que juguen la partida, els quals només sumaran temps quan sigui el torn de cadascú.

Pel que fa als temps de cada jugador no hi ha interacció possible. En canvi, el taulell serà interactiu mitjançant l'arrossegament de les nostres peces, es a dir, posarem el ratolí a sobre de la peça que volem moure, premdrem el botó esquerra d'aquest i mourem el ratolí amb el botó premut fins a la cel·la on volem moure la nostra peça. En el cas de que estem fent un moviment ilegal pel motiu que sigui, la peça no fa aquest moviment, estem descobrint el nostre rei o agafem una peça del contrari, en el moment en que deixem anar la peça per intentar moure-la aquesta tornarà a la seva cel·la d'origen i no s'efectuarà cap moviment.

Un cop finalitzi la partida, tant per escac i mat de qualsevol dels dos jugadors, per taules o per que ja han transcorregut el nombre de jugades establert per a guanyar, emergirà una finestra indicant-nos el resultat final, finalitzarà la jugabilitat de la finestra i actualitzarà el ranking d'aquest problema si es que l'atacant era l'usuari que ha fet el log in, es a dir, ni el convidat ni la maquina, i a més aquest a superat el problema.