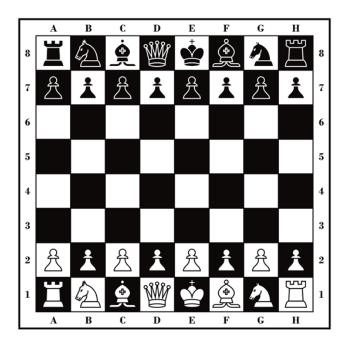
Chess Game

C Application

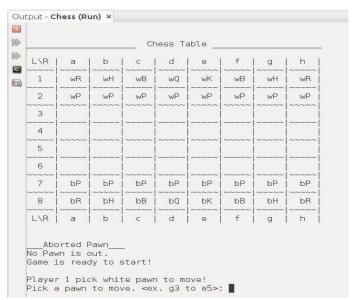
Συλεόπουλος Αναστάσιος



Διευκρινήσεις

Τα 16 λευκά πιόνια έχουν το γράμμα 'w'(white) και τα 16 μαύρα πιόνια έχουν το γράμμα 'b'(black). P -- pawn, R -- rook, H -- knight(horse), B -- bishop, Q -- queen και K -- king. Η σκακιέρα διαμορφώνεται από 8 κάθετες στήλες και 8 οριζόντιες λωρίδες δημιουργώντας έτσι 64 όμοια τετράγωνα. Οι οκτώ στήλες (κάθετες) αριθμούνται με τα μικρά γράμματα της αλφαβήτου και οι οριζόντιες λωρίδες αριθμούνται με τους αριθμούς 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 και 8.

Παιχνίδι



Το παιχνίδι ξεκινάει εμφανίζοντας στην οθόνη τη σκακιέρα και ζητώντας από τον 1ο παίκτη να ξεκινήσει. Η επιλογή ενός πιονιού και η μετακίνηση του γίνεται πληκτρολογώντας το γράμμα της στήλης και το νούμερο της γραμμής.

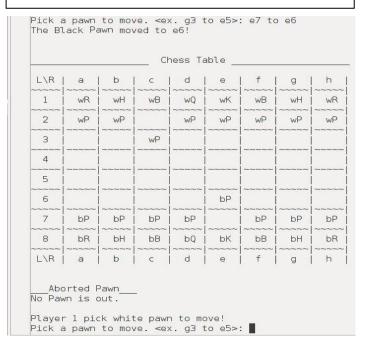
Παράδειγμα: Επιλογή του λευκού στρατιώτη που βρίσκεται στη '2η' γραμμή και στη στήλη 'c' και η μετακίνηση στη '3η' γραμμή και στη στήλη 'c'.

Για να επιτευχθεί αυτή η κίνηση θα πληκτρολογηθεί στη γραμμή εισόδου το 'c2 to c3'.

Ο 1ος παίκτης μετακίνησε το λευκό στρατιώτη από τη θέση c2 στη θέση c3 και ολοκληρώνει την κίνησή του δίνοντας τη δυνατότητα στον 2ο παίκτη να κάνει την κίνησή του.

Pick a pawn to move. <ex. g3 to e5>: c2 to c3 The White Pawn moved to c3 Chess Table L\R b f а С d g h wB wR 2 wP WP wP WP WP 3 4 5 6 7 bP bP bP bP bP bP bP 8 hR bH bB ho bK bB bH hR L\R g Aborted Pawn No Pawn is out. Player 2 pick black pawn to move! Pick a pawn to move. <ex. g3 to e5>:

Ο 2ος παίκτης μετακινεί τα μαύρα πιόνια με τον ίδιο τρόπο. πχ. Επιλέγει τον στρατιώτη στη θέση e7 και τον μετακινεί στη θέση e6. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται μέχρι να έχουμε νικητή.



Άκυρη κίνηση

Κάθε κίνηση ελέγχεται και ενημερώνει τον χρήστη με μήνυμα ώστε να επιλέξει μία έγκυρη κίνηση.

```
Player 1 pick white pawn to move!
Pick a pawn to move. <ex. g3 to e5>: c4 to c5
Warning! The 'c4 to c5' is invalid move!
Pick a pawn to move. <ex. g3 to e5>:
```

Αιχμαλωσία πιονιών

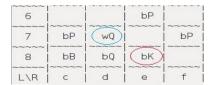
Εμφανίζονται τα πιόνια του κάθε παίκτη τα οποία απομακρύνθηκαν από εχθρικά πιόνια και δεν βρίσκονται πια στην σκακιέρα.

```
___Aborted Pawn__
White Pawn: wR wP wP
Black Pawn: bH bP
```

Game Over

Ο τερματισμός του παιχνιδιού σηματοδοτεί την αιχμαλωσία του βασιλιά. Η αιχμαλωσία του βασιλιά επιτυγχάνεται μόνο με το ματ, με το οποίο λήγει άμεσα το παιχνίδι.

Η λευκή βασίλισσα (wQ) απειλεί τον μαύρο βασιλιά (bK) και ετοιμάζεται να κάνει κίνηση. Μετακινώντας την βασίλισσα από τη θέση d7 στη θέση e8 αυτομάτως αιχμαλωτίζει τον αντίπαλο βασιλιά.



Με το που εφαρμόζουμε την συγκεκριμένη κίνηση εμφανίζεται μήνυμα ότι καταστράφηκε ο μαύρος βασιλιάς και τερματίζει το παιχνίδι. Winner!!!

