

Semestrálna práca z predmetu Informatika 2

Chess Game

**vypracoval:** STUD - Filip Šupolík

**študijná skupina:** 5ZYI11

**cvičiaci:** doc. Ing. Ján Janech, PhD.

**termín**: Utorok 8:00

# Popis program

## Názov

Grafická hra Šach

## Účel

## Cieľom aplikácie šach vyvinutej ako semestrálna práca je vytvoriť interaktívnu platformu, ktorá umožní užívateľom hrať šach online, zlepšovať svoje schopnosti a rozvíjať strategické myslenie prostredníctvom užívateľsky prívetivého rozhrania a funkcií.

## Implementácia

# Implementácia projektu v jazyku Java zahŕňa vytvorenie desktopovej šachovej aplikácie s možnosťou hrať iba hráč proti hráčovi. Aplikácia umožňuje ukladať jednotlivé ťahy hráčov do súboru, čo umožňuje užívateľom ukladať a načítať svoje hry a analyzovať ich v priebehu alebo po skončení partie.

## Implementácia polymorfizmu

## V implementácii polymorfizmu v tejto hre sa využíva abstraktná triedy Piece a abstraktná metóda isValidMove na validáciu pohybu šachových figúr. Každá figúra je reprezentovaná ako objekt odvodený od spoločnej abstraktnej triedy Piece. Abstraktná metóda isValidMove je implementovaná v triede Piece, čo umožňuje vykonávať overenie pohybu a zobrazenie na šachovnici, kam sa daná figúra môže postaviť v závislosti na konkrétnom type figúry.

# Používateľská príručka

## Spustenie program

Na spustenie programu otvorte terminálové okno a prejdite do adresára so zdrojovým kódom projektu. Následne spustite hlavný súbor programu pomocou príkazu java Main. Hra je naprogramovaná ako spustiteľný JAR súbor.

## Ovládanie hry

# Záver

Šachová aplikácia vytvorená v jazyku Java ponúka užívateľom možnosť hrať proti sebe, ukladať hry a analyzovať ich priebeh.