

# SATRAH PUAN HESAPLAMA UYGULAMASI KULLANIM KILAVUZU

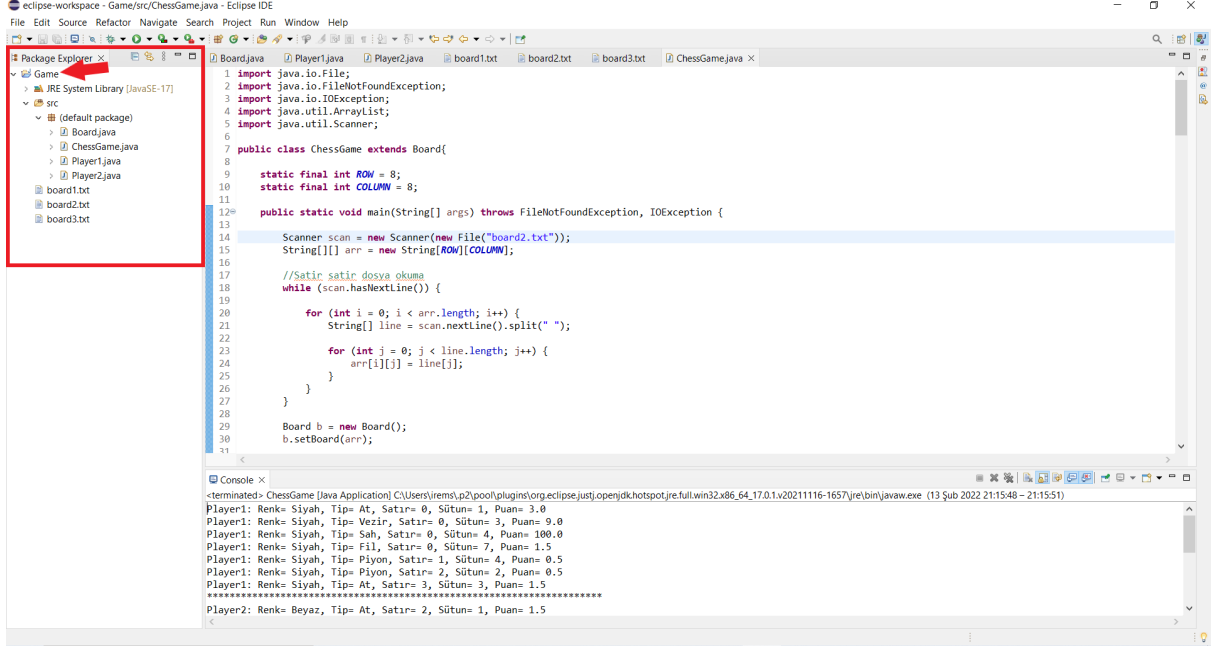


Figure-1

Figure-1 de gösterilen Game klasörünün üzerine içerisinde satranç taşlarına ait konum bilgileri bulunan okutulmak istenen txt dosyası sürüklenerek yüklenir.

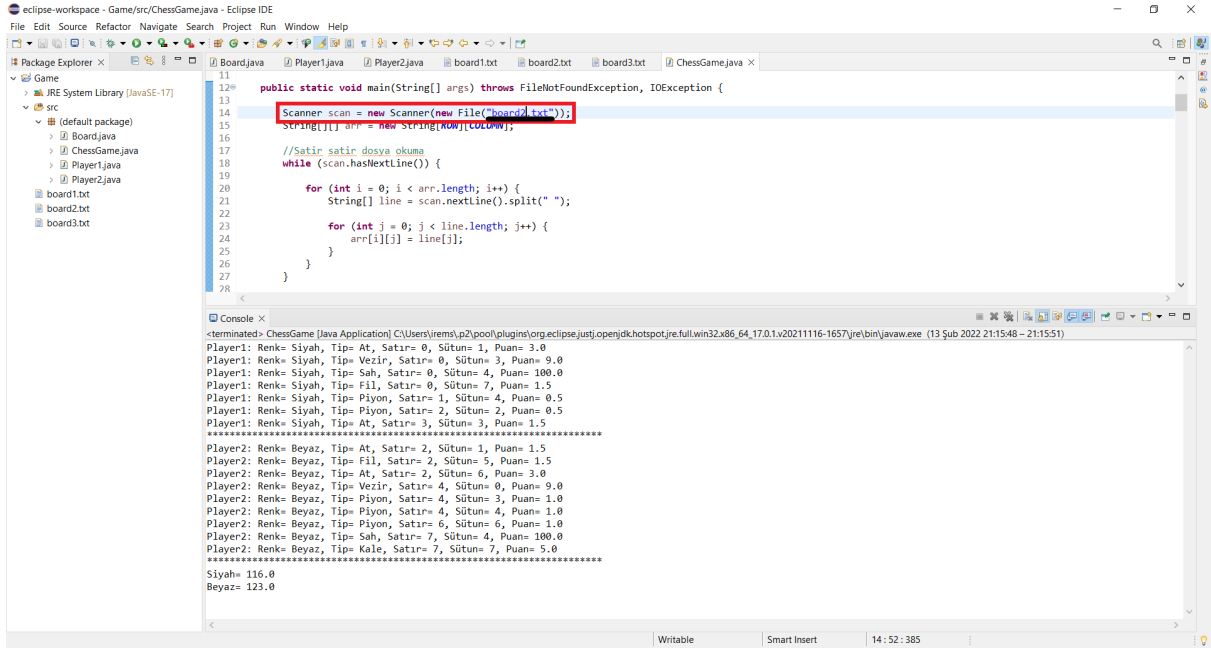


Figure-2

Figure-2 de ChessGame class'ı içerisinde işaretlenen kod parçası değiştirilerek okutulmak istenen txt dosyasının ismi girilir.

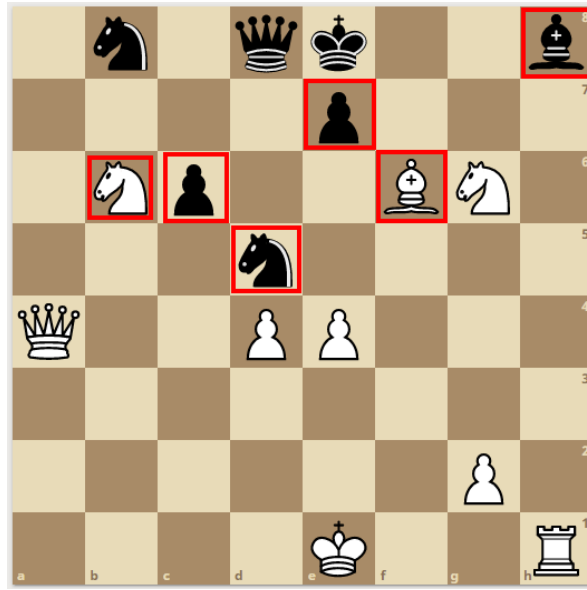


Figure-3

```

11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
public static void main(String[] args) throws FileNotFoundException, IOException {
    Scanner scan = new Scanner(new File("board.txt"));
    String[][] arr = new String[ROW][COLUMN];

    //Satir satir dosya okuma
    while (scan.hasNextLine()) {
        for (int i = 0; i < arr.length; i++) {
            String[] line = scan.nextLine().split(" ");

            for (int j = 0; j < line.length; j++) {
                arr[i][j] = line[j];
            }
        }
    }
}

<terminated> ChessGame [Java Application] C:\Users\irem\p2\pool\plugins\org.eclipse.justi.openjdk.hotspot.jre.full.win32.x86_64_17.0.1.v20211116-1657\jre\bin\javaw.exe (13 Şub 2022 21:15:48 - 21:15:51)
Player1: Renk= Siyah, Tip= At, Satir= 0, Sütun= 1, Puan= 3.0
Player1: Renk= Siyah, Tip= Vezir, Satir= 0, Sütun= 3, Puan= 9.0
Player1: Renk= Siyah, Tip= Sah, Satir= 0, Sütun= 4, Puan= 100.0
Player1: Renk= Siyah, Tip= Fil, Satir= 0, Sütun= 7, Puan= 1.5
Player1: Renk= Siyah, Tip= Piyon, Satir= 1, Sütun= 4, Puan= 0.5
Player1: Renk= Siyah, Tip= Piyon, Satir= 2, Sütun= 2, Puan= 0.5
Player1: Renk= Siyah, Tip= At, Satir= 3, Sütun= 3, Puan= 1.5
Player2: Renk= Beyaz, Tip= At, Satir= 2, Sütun= 1, Puan= 1.5
Player2: Renk= Beyaz, Tip= Fil, Satir= 2, Sütun= 5, Puan= 1.5
Player2: Renk= Beyaz, Tip= At, Satir= 2, Sütun= 6, Puan= 3.0
Player2: Renk= Beyaz, Tip= Vezir, Satir= 4, Sütun= 0, Puan= 9.0
Player2: Renk= Beyaz, Tip= Piyon, Satir= 4, Sütun= 3, Puan= 1.0
Player2: Renk= Beyaz, Tip= Piyon, Satir= 4, Sütun= 4, Puan= 1.0
Player2: Renk= Beyaz, Tip= Piyon, Satir= 6, Sütun= 6, Puan= 1.0
Player2: Renk= Beyaz, Tip= Sah, Satir= 7, Sütun= 4, Puan= 100.0
Player2: Renk= Beyaz, Tip= Kale, Satir= 7, Sütun= 7, Puan= 5.0
Siyah= 116.0
Beyaz= 123.0

```

Figure-4

Figure-4 de Figure-3 de gösterilen satranç tahtasındaki taşların konum bilgileri txt dosyasından okutulularak hesaplanan puanların çıktısı görünmektedir.

Figure-4 de Eclipse kod editöründe Run butonuna tıklanarak elde edilen konsol çıktısı görünmektedir. Çıktıda:

- ★ Player1 (Siyah Taşlar) için ayrı ayrı konum bilgileri ve puan hesaplamaları,
- ★ Player2 (Beyaz Taşlar) için ayrı ayrı konum bilgileri ve puan hesaplamaları,
- ★ Player1 ve Player2 (Siyah ve Beyaz Taşlar) için toplam puan hesaplamaları görünmektedir.

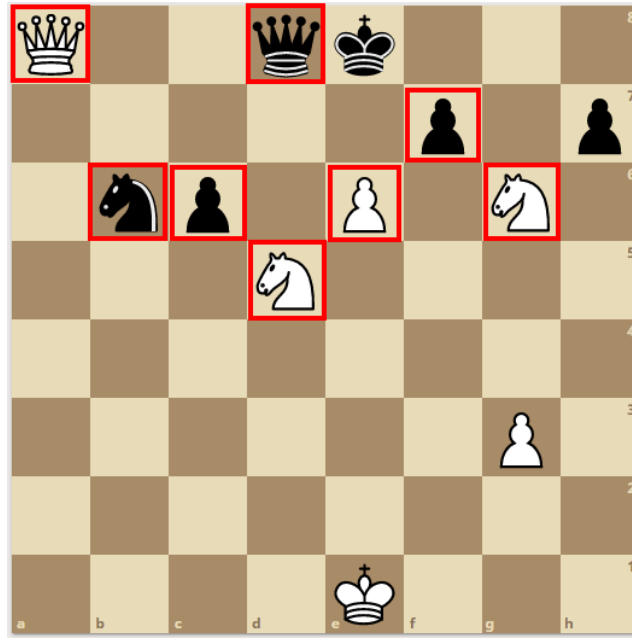


Figure-5

```

11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
public static void main(String[] args) throws FileNotFoundException, IOException {
    Scanner scan = new Scanner(new File("board3.txt"));
    String[][] arr = new String[ROW][COLUMN];

    //Satir satir dosya okuma
    while (scan.hasNextLine()) {
        for (int i = 0; i < arr.length; i++) {
            String[] line = scan.nextLine().split(" ");
            for (int j = 0; j < line.length; j++) {
                arr[i][j] = line[j];
            }
        }
    }
}

<terminated> ChessGame [Java Application] C:\Users\irem\p2\pool\plugins\org.eclipse.justi.openjdk.hotspot.jre.full.win32.x86_64_17.0.1.v20211116-1657\jre\bin\javaw.exe (13 Şub 2022 21:18:11 - 21:18:14)
Player1: Renk= Siyah, Tip= Vezir, Satir= 0, Sütun= 3, Puan= 4.5
Player1: Renk= Siyah, Tip= Sah, Satir= 0, Sütun= 4, Puan= 100.0
Player1: Renk= Siyah, Tip= Piyon, Satir= 1, Sütun= 5, Puan= 0.5
Player1: Renk= Siyah, Tip= Piyon, Satir= 1, Sütun= 7, Puan= 1.0
Player1: Renk= Siyah, Tip= At, Satir= 2, Sütun= 1, Puan= 1.5
Player1: Renk= Siyah, Tip= Piyon, Satir= 2, Sütun= 2, Puan= 0.5
Player2: Renk= Beyaz, Tip= Vezir, Satir= 0, Sütun= 0, Puan= 4.5
Player2: Renk= Beyaz, Tip= Piyon, Satir= 2, Sütun= 4, Puan= 0.5
Player2: Renk= Beyaz, Tip= At, Satir= 2, Sütun= 6, Puan= 1.5
Player2: Renk= Beyaz, Tip= At, Satir= 3, Sütun= 3, Puan= 1.5
Player2: Renk= Beyaz, Tip= Piyon, Satir= 5, Sütun= 6, Puan= 1.0
Player2: Renk= Beyaz, Tip= Sah, Satir= 7, Sütun= 4, Puan= 100.0
Siyah= 108.0
Beyaz= 109.0

```

Figure-6

Figure-5 de Figure-6 de gösterilen satranç tahtasındaki taşların konum bilgileri txt dosyasından okutulurak hesaplanan puanların çıktısı aynı şekilde görünmektedir.

İrem Şahingöz