

Anleitung zur Bedienung des Schachprogramms

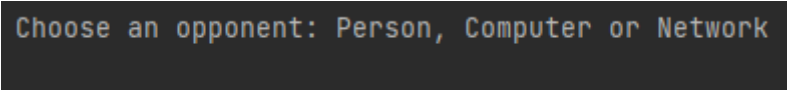
Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
2. Start eines Spiels gegen eine Person	2
3. Start eines Spiels gegen eine KI	3
4. Start eines Netzwerkspiels	3

1. Einleitung

Nach dem Starten des Programms wird der Anwender aufgefordert einen Spielmodus auszuwählen (siehe

Abbildung 1).



Choose an opponent: Person, Computer or Network

Abbildung 1: Gegnerwahl

Die drei Möglichen Eingaben sind in Tabelle 1 zu sehen.

Eingabe	Beschreibung	Abschnitt
Person	Start eines Spiels gegen eine Person	Abschnitt 2
Computer	Start eines Spiels gegen eine KI	Abschnitt 3
Network	Start eines Netzwerkspiels	Abschnitt 4

Tabelle 1: Spielmodi

2. Start eines Spiels gegen eine Person

Nach der Eingabe „Person“ wird der Spielmodus gegen eine andere Person gestartet. Die Konsole gibt ein Spielbrett mit der Startposition aus (siehe

Abbildung 2). Für das Schachspiel gelten die allgemeinen Regeln des Weltschachverbands (FIDE) in der deutschen Übersetzung von 2018. Ausgenommen von Sonderregeln.

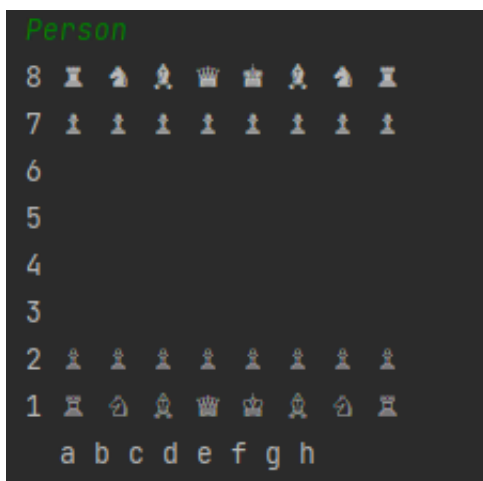


Abbildung 2: Startposition

Das Bewegen einer Spielfigur kann durch die Eingabe der Startposition und Zielposition der Figur erfolgen. Dabei setzt sich eine Position aus dem Buchstaben a-h und den Zahlen 1-8 zusammen, die die Position der Figur auf dem Spielbrett entspricht.

Die Eingabe entspricht der folgenden Syntax: Startposition-Zielposition

Beispiel für die folgende Eingabe: b2-b3 (siehe Abbildung 3)

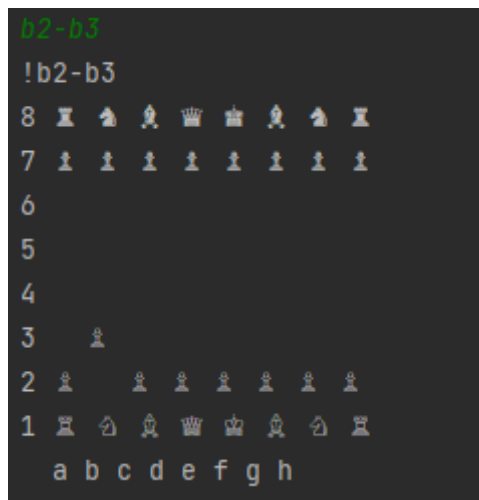


Abbildung 3: Beispiel b2-b3

Neben dem Bewegen der Figur-Positionen sind die Eingaben in Tabelle 1 möglich.

Eingabe	Beschreibung
quit	Beendet das Programm
beaten	Gibt die bereits geschlagenen Spielfiguren aus
reset	Setzt das Spielbrett auf die Startposition zurück
help	Gibt eine Liste der möglichen Eingaben aus

Tabelle 2: Eingabe Optionen

3. Start eines Spiels gegen eine KI

Aktuell nicht möglich.

4. Start eines Netzwerkspiels

Aktuell nicht möglich.