

JP2: Guanyar partida humà contra màquina 2

Tipus JP

Simple

Efectes estudiats

Es pot jugar i guanyar una partida humà contra M2 atacant.

Entrada

Abans d'executar l'aplicació, crear a la carpeta EXE (O la carpeta on es trobi el jar) una carpeta anomenada bases (Esborrar-la si ja existeix) i al seu interior copiar els continguts de bases_JP d'aquest directori.

Executar el programa i iniciar sessió (a perfil) amb les següents dades:

- **Usuari:** Human
- **Contrasenya:** 1234

Seleccionar el problema «Problema 1» i prémer «Jugar HvM». Seleccionar Barja(M2) com oponent. Prémer «Atacar».

S'iniciarà la partida. Fer clic al cavall. Es mostraran les possibles destinacions. Seleccionar com a posició destí una de les que no capturi el peó.

Resposta esperada

Apareix la pantalla de victòria, indicant com a nom de jugador guanyador «Human».

Captures de pantalla de la sortida

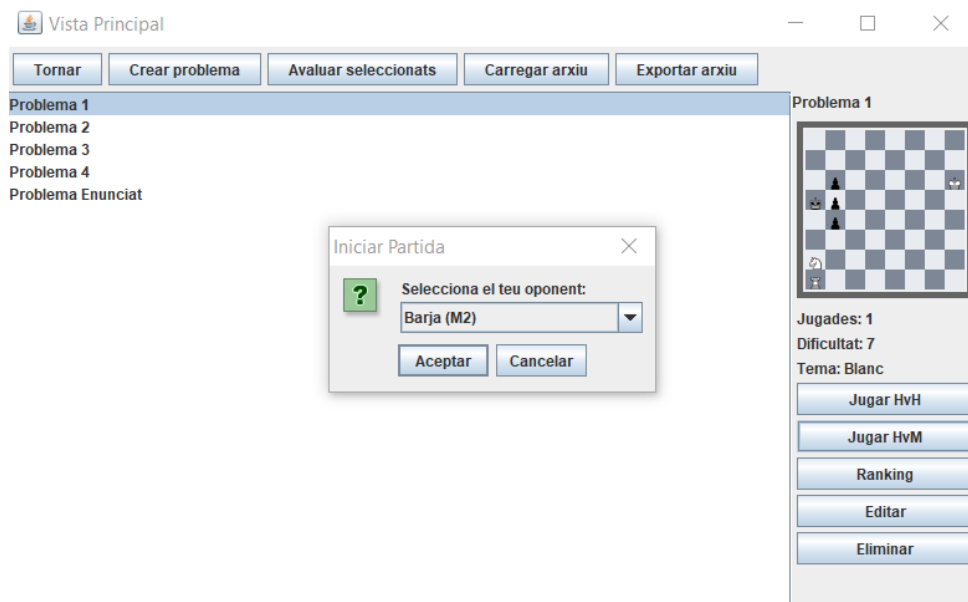


Figura1: Selecció de l'oponent

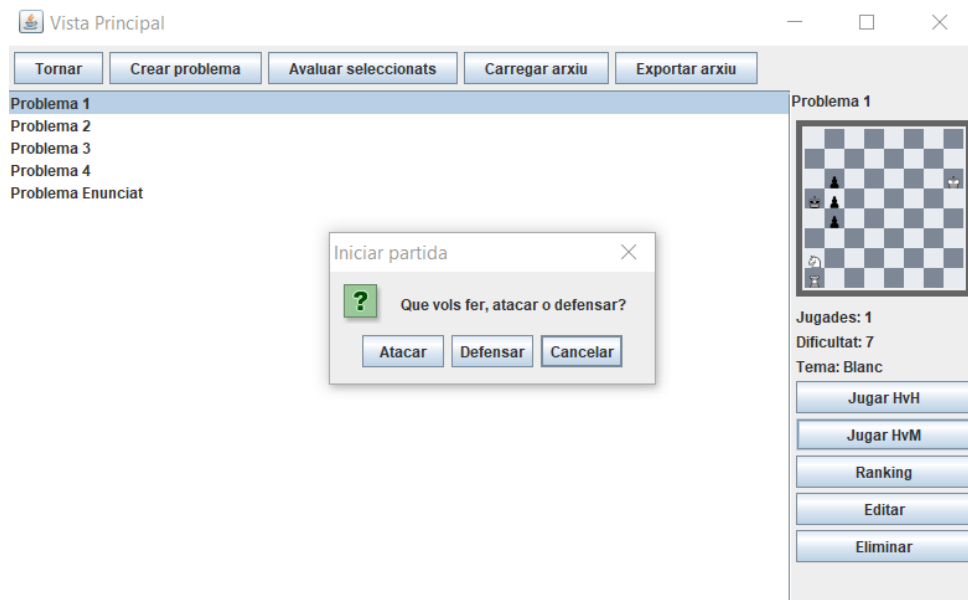


Figura2: Selecció d'atacant

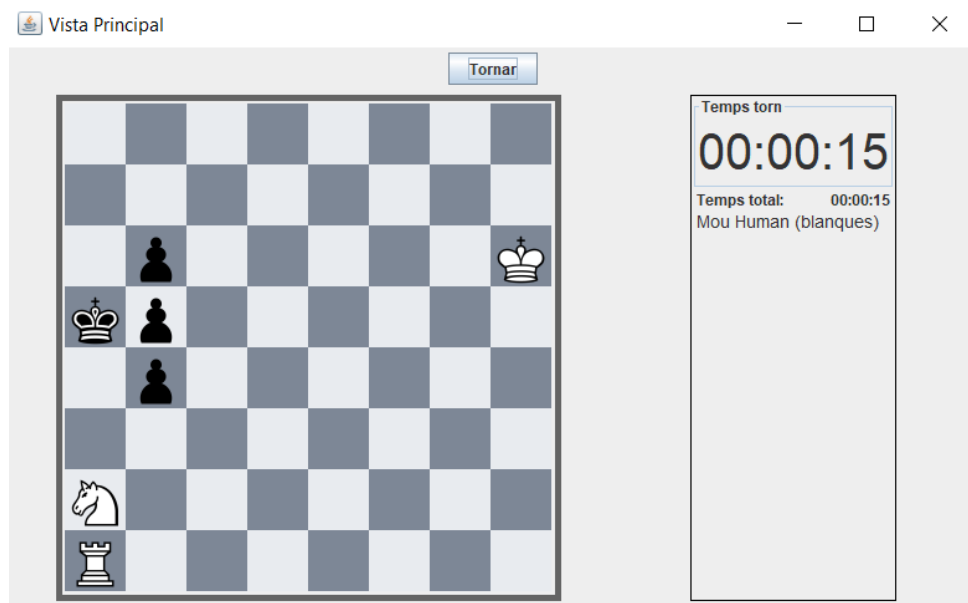


Figura3: Estat inicial del tauler

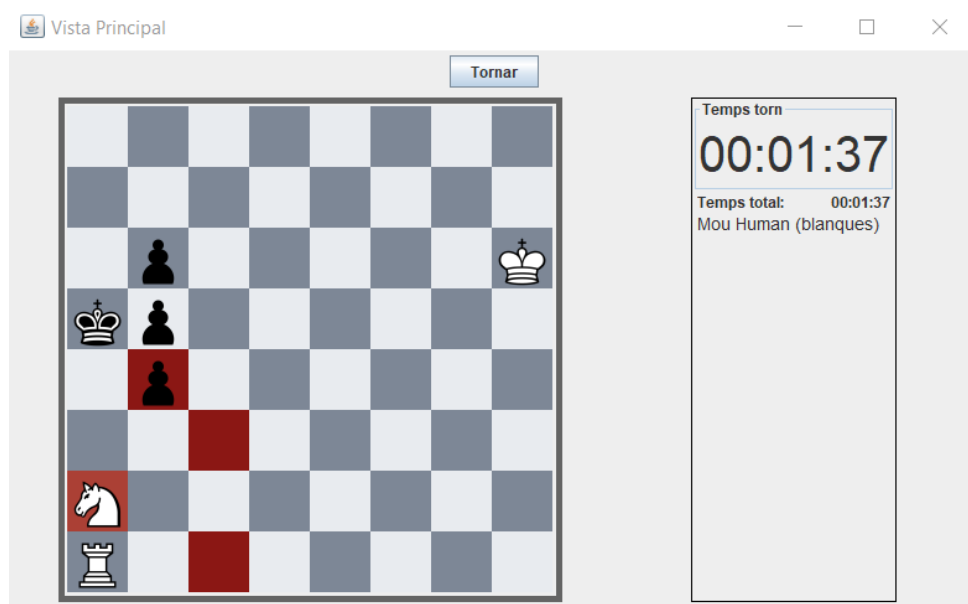


Figura4: Possibles moviments de la reina

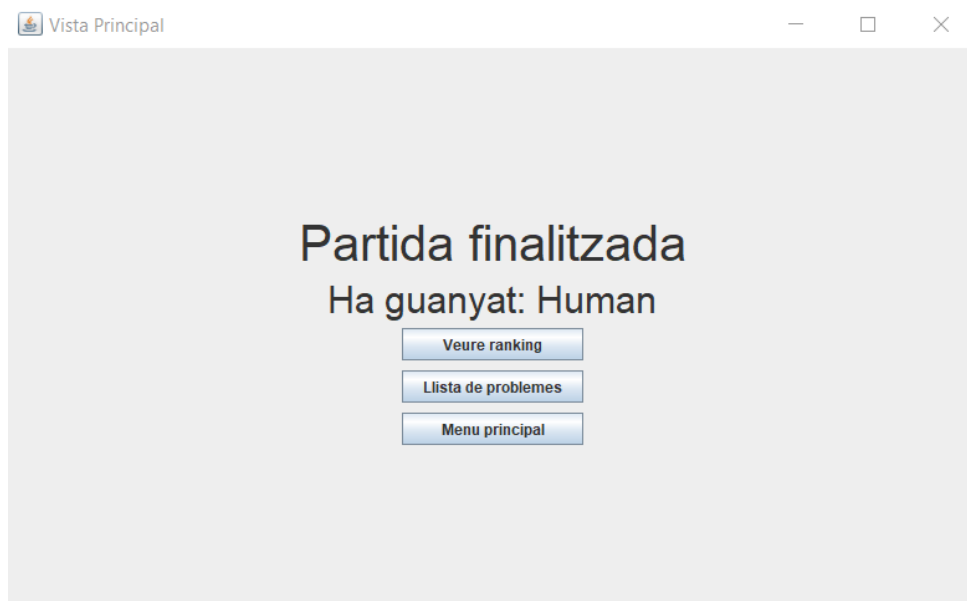


Figura5: Pantalla de victòria