

JP7: Jugar partida de dos moviments humà defensant contra màquina

Tipus JP

Normal

Efectes estudiats

Es pot jugar una partida humà contra màquina de dos moviments defensant.

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 3» i prémer «Jugar HvM». Seleccionar com a oponent a «Xicu (M1)». Prémer «Defensar».

S'iniciarà la partida. La màquina haurà menjat el peó de davant la torre amb l'alfil. Realitzar el següent moviment:

- Menjar l'alfil amb la torre (comprovar que és l'únic moviment possible).

Repetir el procediment seleccionant a «Barja (M2)» com oponent.

Resposta esperada

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

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

Captures de pantalla de la sortida

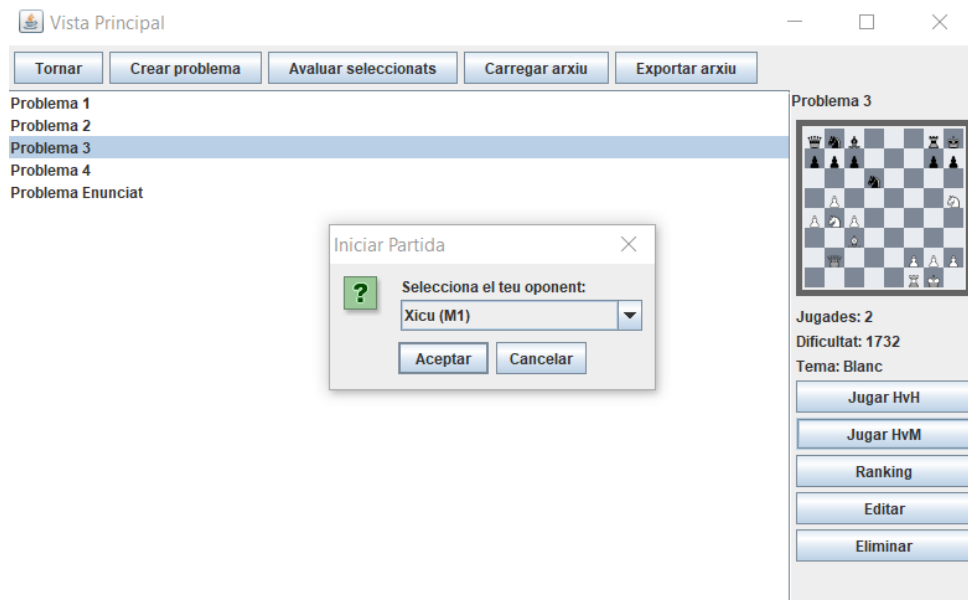


Figura1: Selecció de l'oponent (M1)

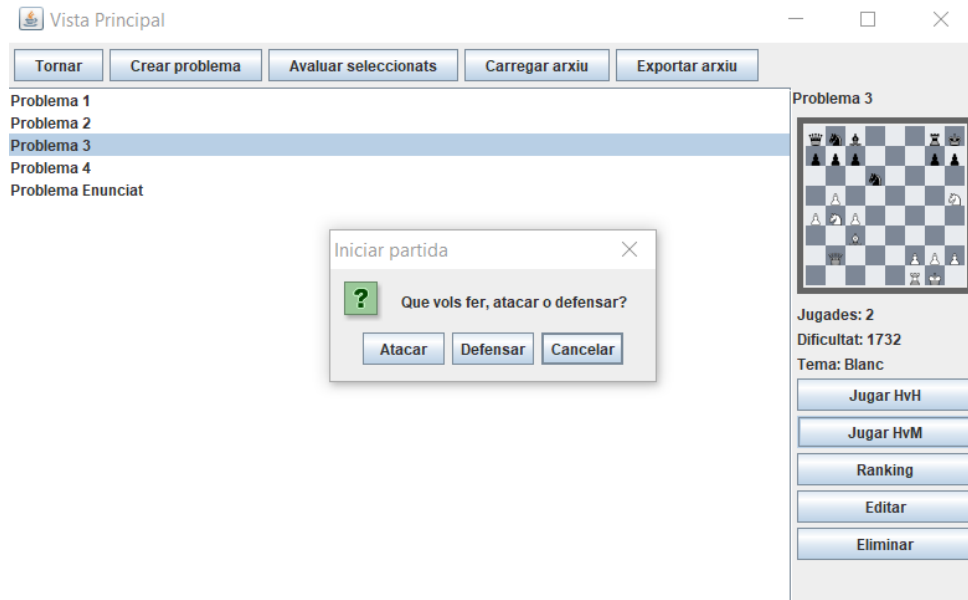


Figura2: Selecció de defensar

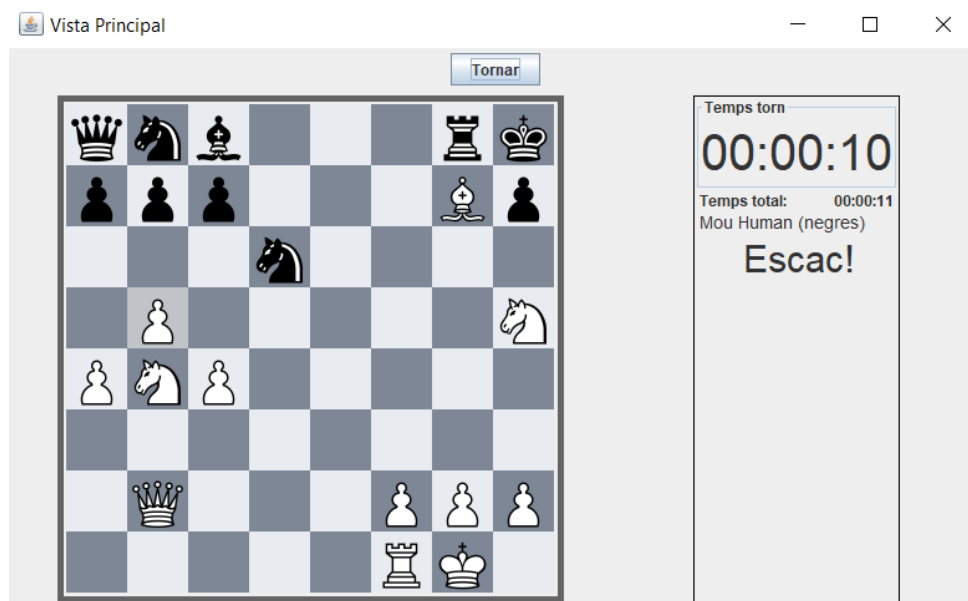


Figura3: Estat inicial del tauler després del moviment de la màquina

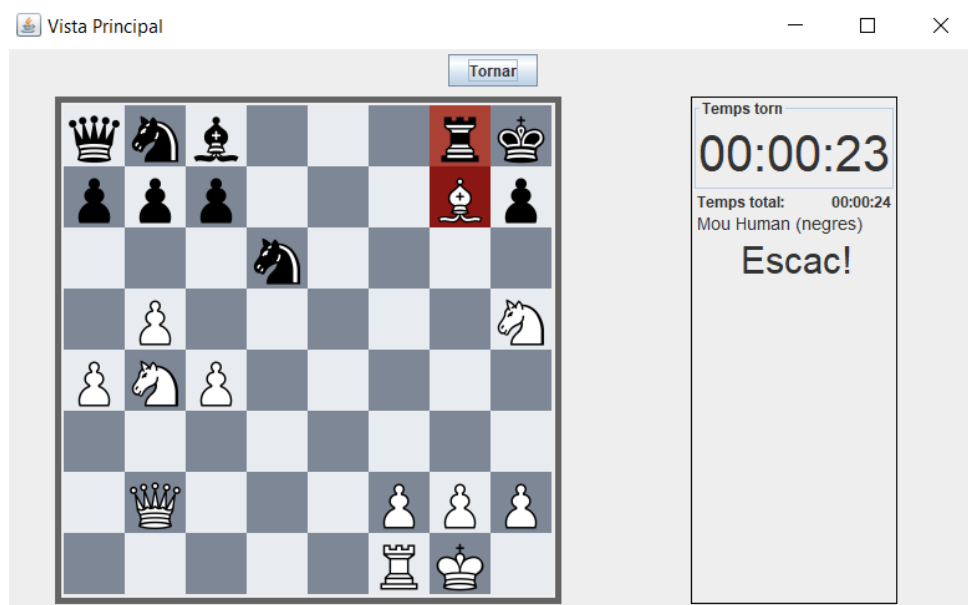


Figura4: Opcions primer moviment

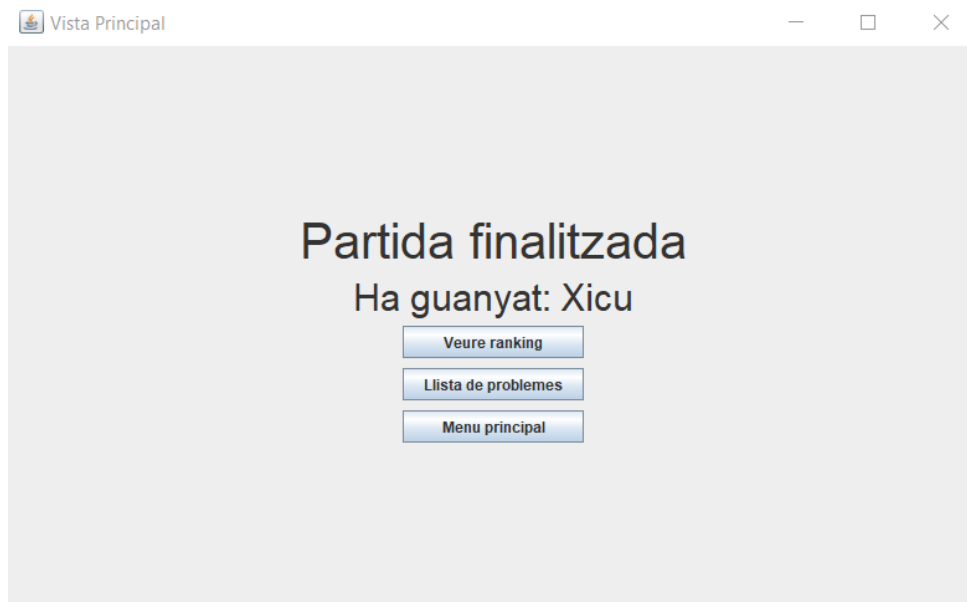


Figura5: Pantalla de derrota Xicu

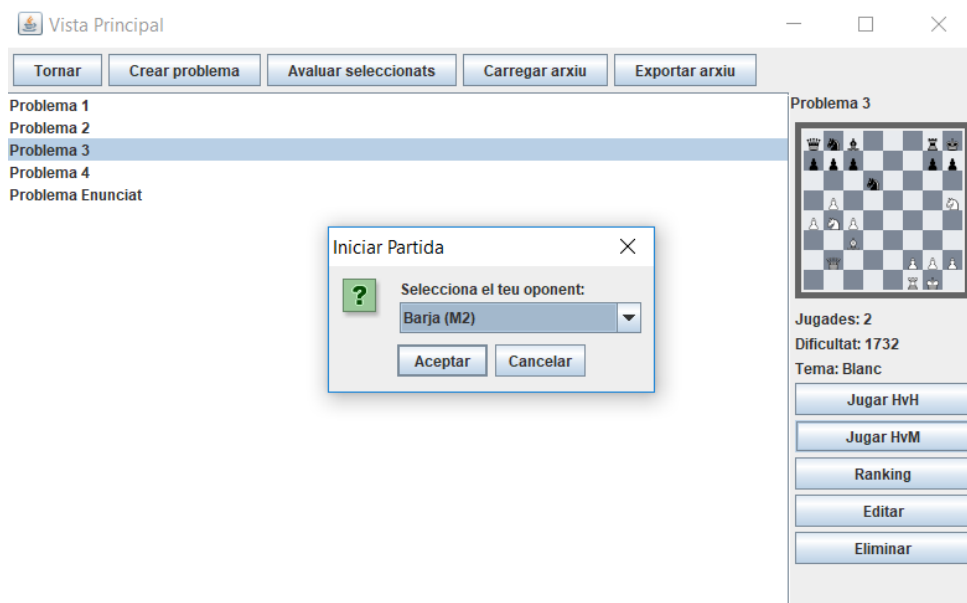


Figura6: Selecció de l'oponent (M2)

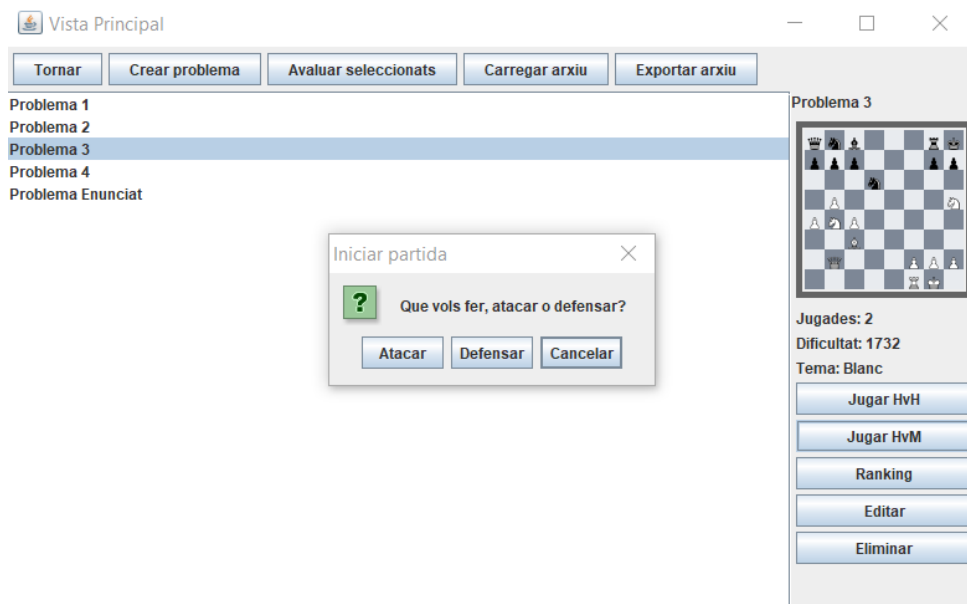


Figura7: Selecció de defensar

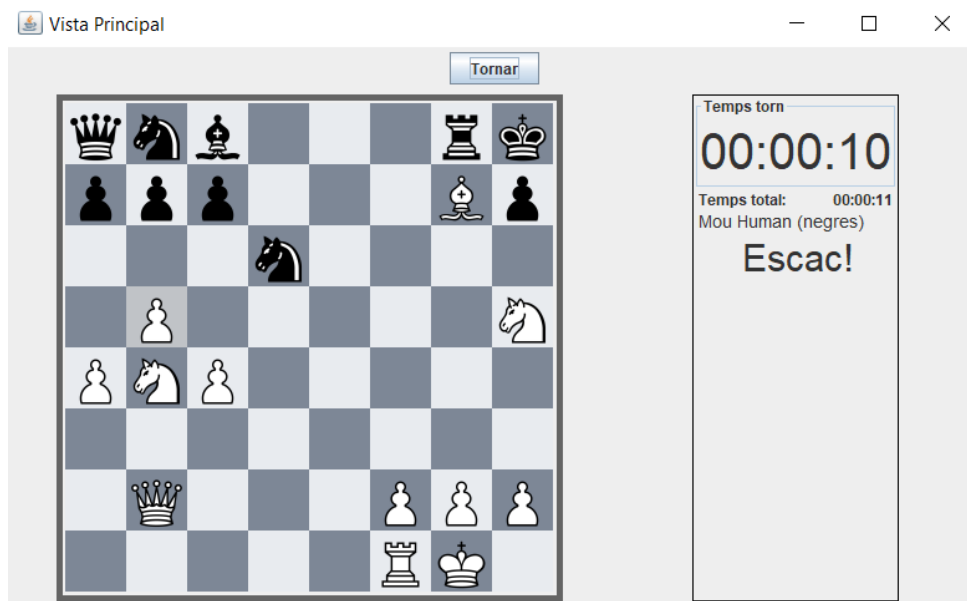


Figura8: Estat inicial del tauler després del moviment de la màquina

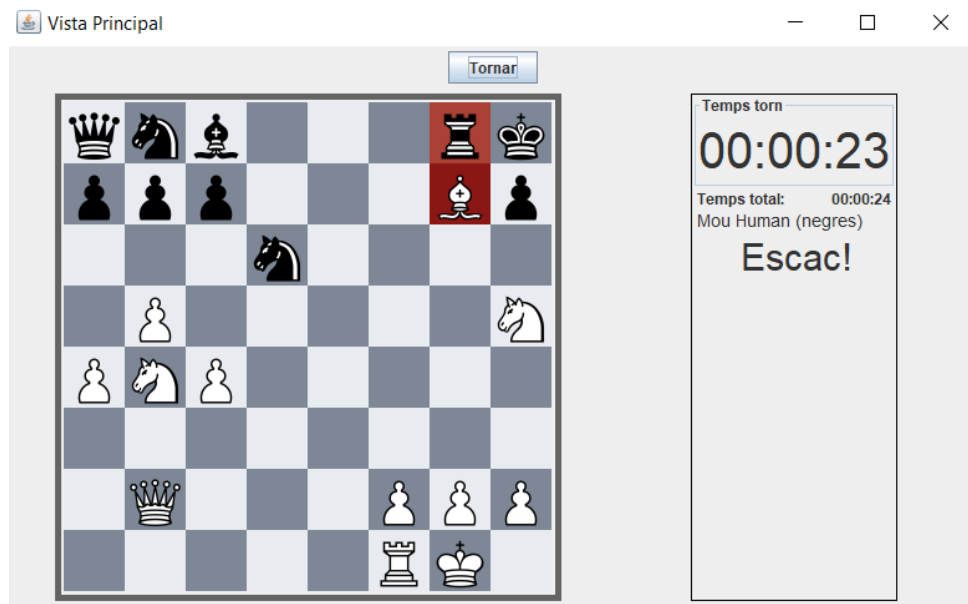


Figura9: Opcions primer moviment

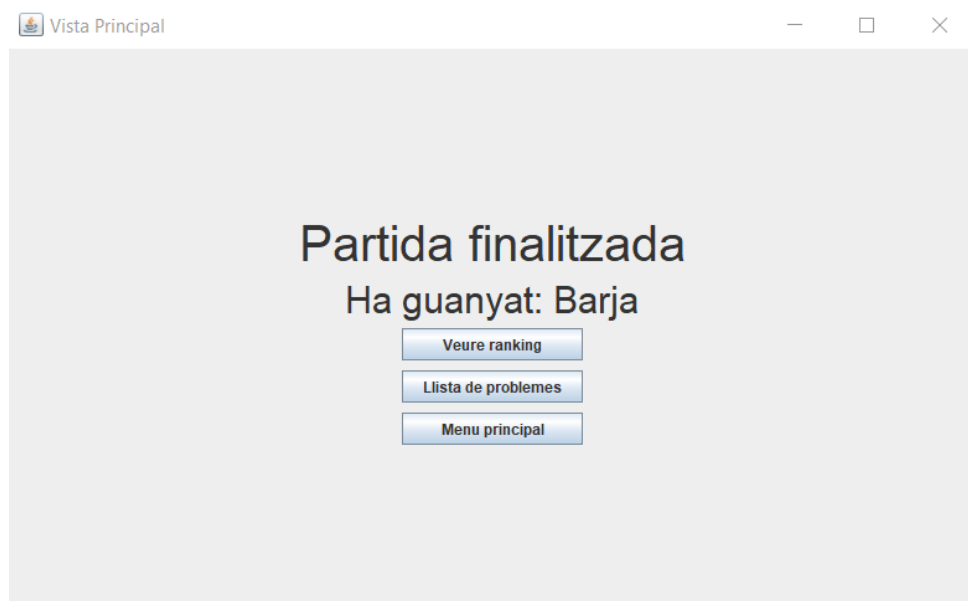


Figura10: Pantalla de derrota Barja