

## JP9: Jugar partida de tres moviments humà defensant contra màquina

### Tipus JP

Normal

### Efectes estudiats

Es pot jugar una partida humà contra màquina de tres 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 4» i prémer «Jugar HvM». Seleccionar com a oponent a «Xicu (M1)». Prémer «Defensar».

S'iniciarà la partida. La màquina menjarà el peó amb la dama fent escac. Realitzar el següent moviment:

- Menjar la dama amb el cavall. -> la màquina menjarà el cavall amb la dama fent escac.
- Moure el rei a l'esquerra. -> la màquina farà mat.

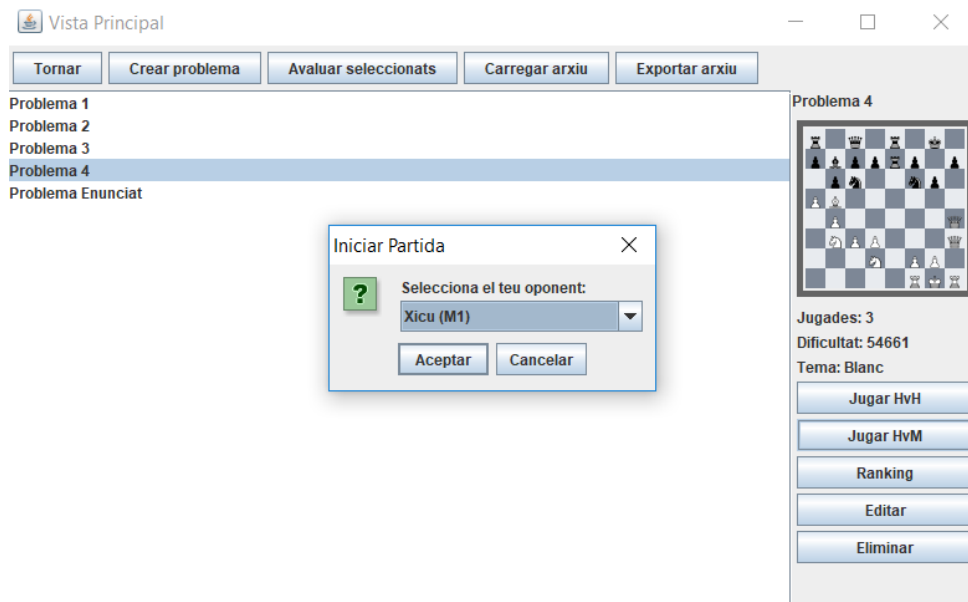
Repetir el procediment seleccionant a «Barja (M2)» com oponent.

### Resposta esperada

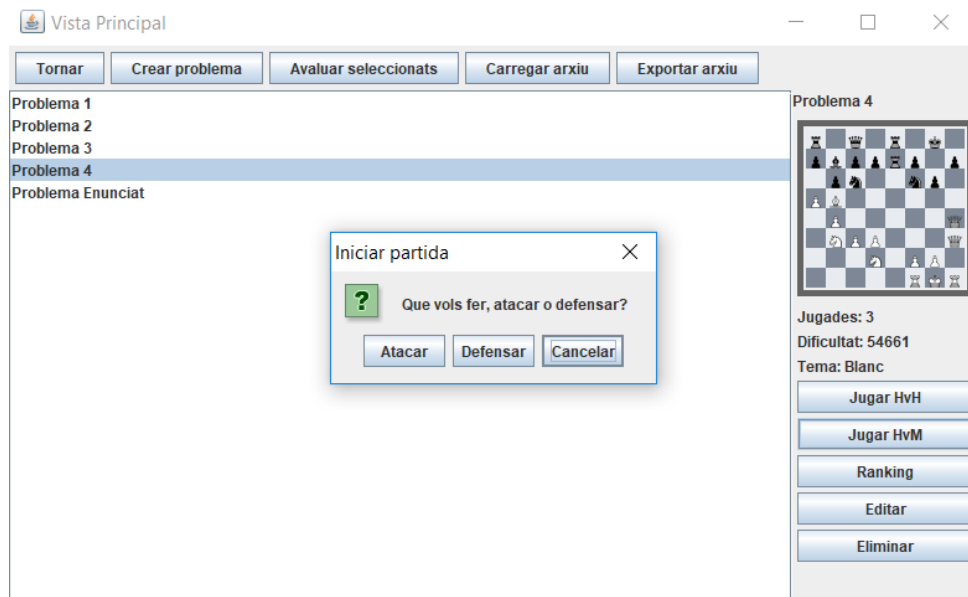
Apareix la pantalla de victòria, indicant com a nom de jugador guanyador «Xicu».

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

## Captures de pantalla de la sortida



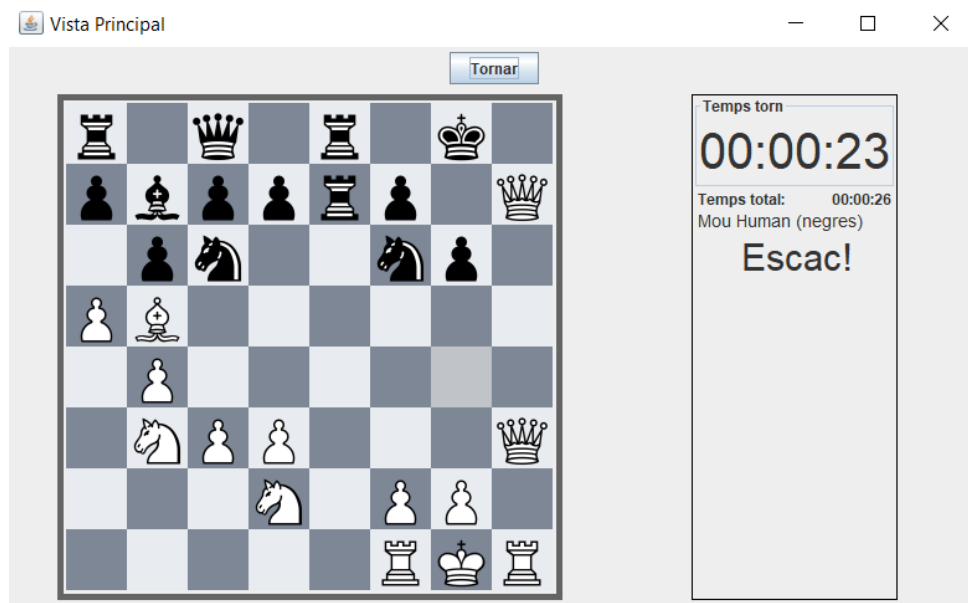
**Figura1:** Selecció de l'oponent (M1)



**Figura2:** Selecció de defensar



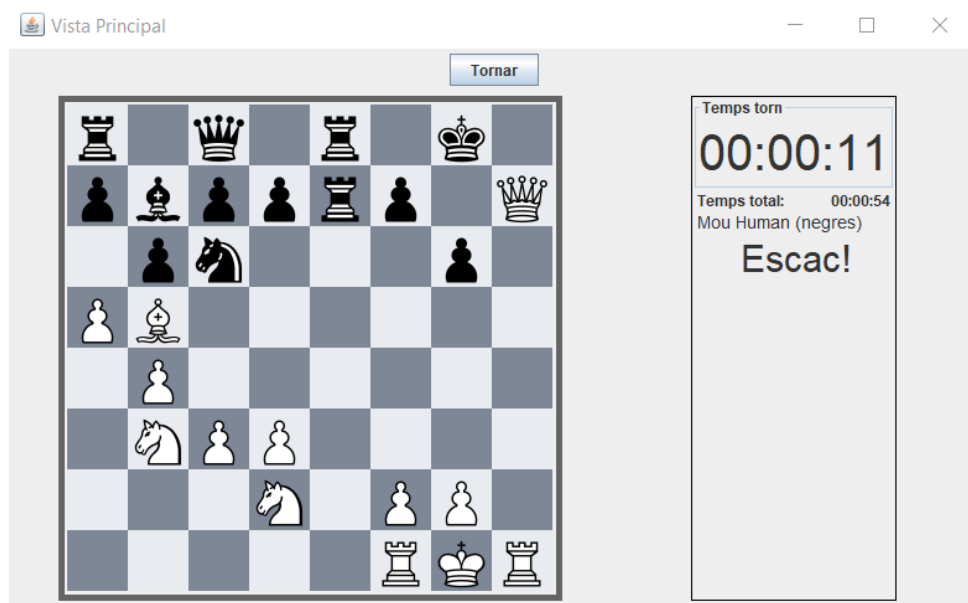
**Figura3:** Estat inicial del tauler abans del moviment de la màquina



**Figura4:** Estat inicial del tauler després del moviment de la màquina



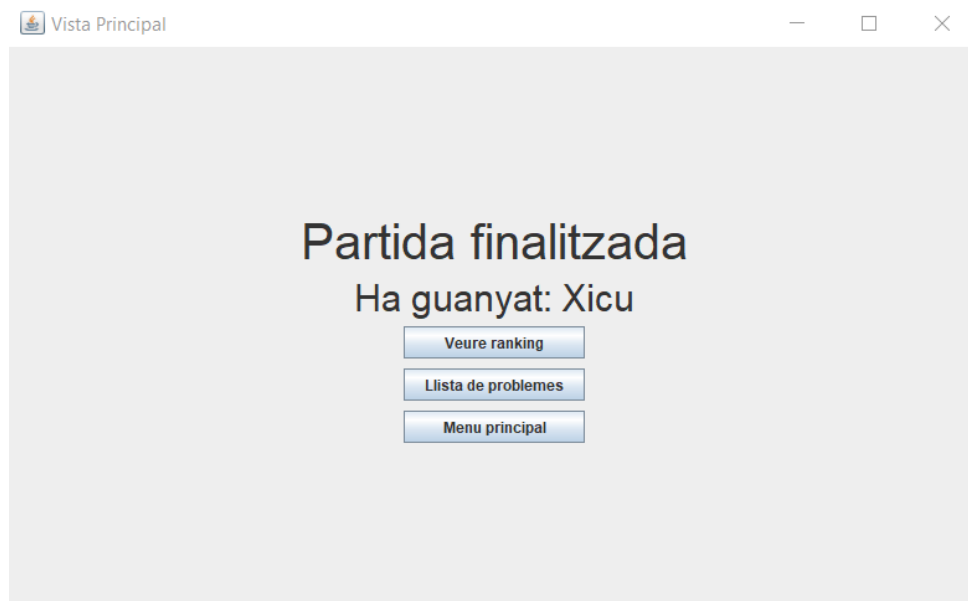
**Figura5:** Opciones primer moviment



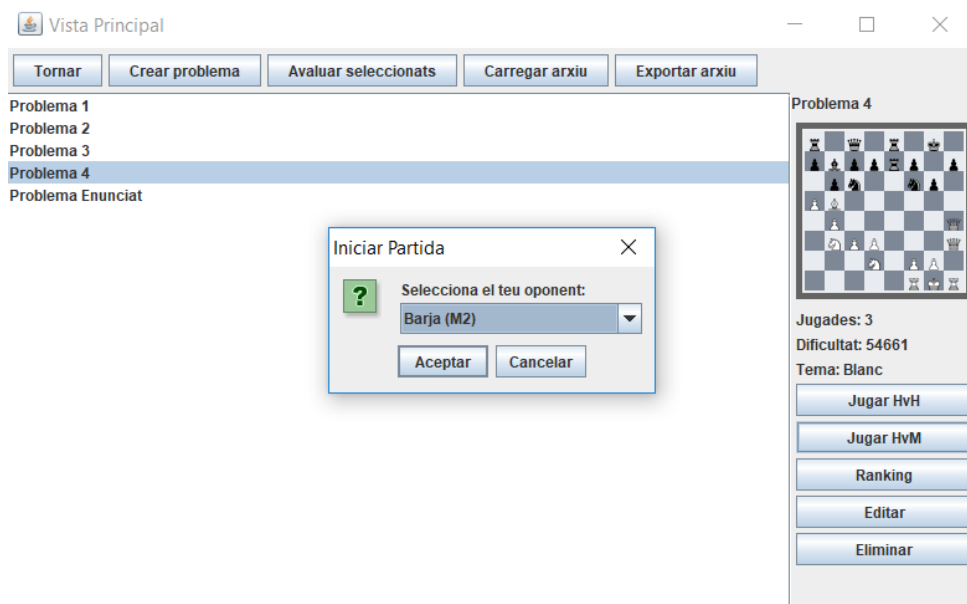
**Figura6:** Estat del tauler després del moviment de la màquina



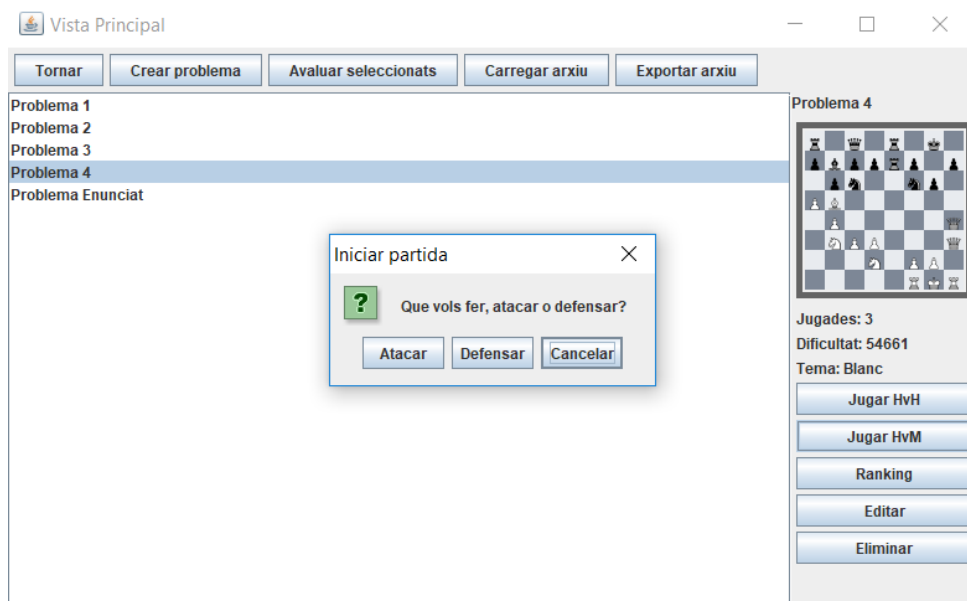
**Figura7:** Opcions primer moviment



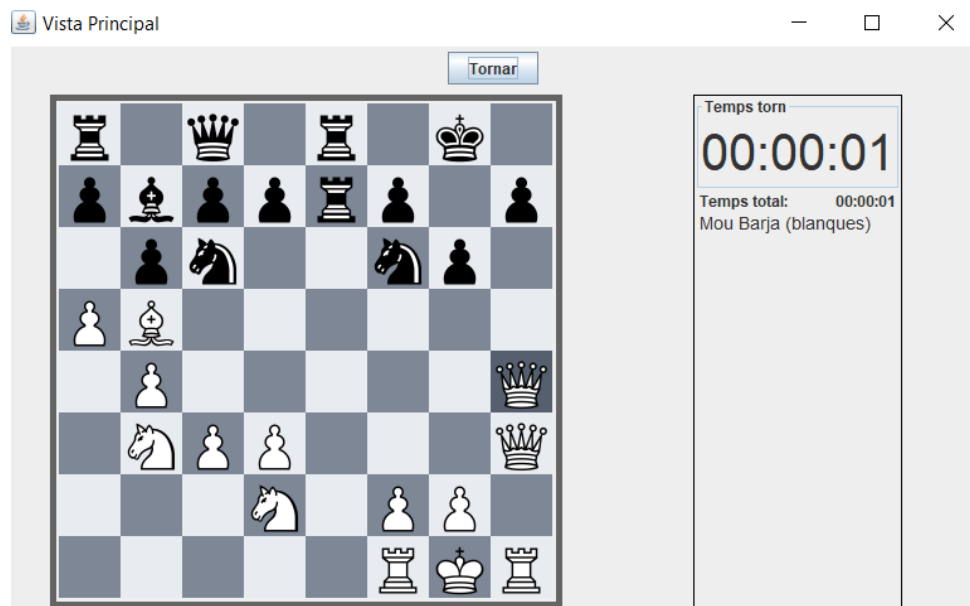
**Figura8:** Pantalla de derrota Xicu



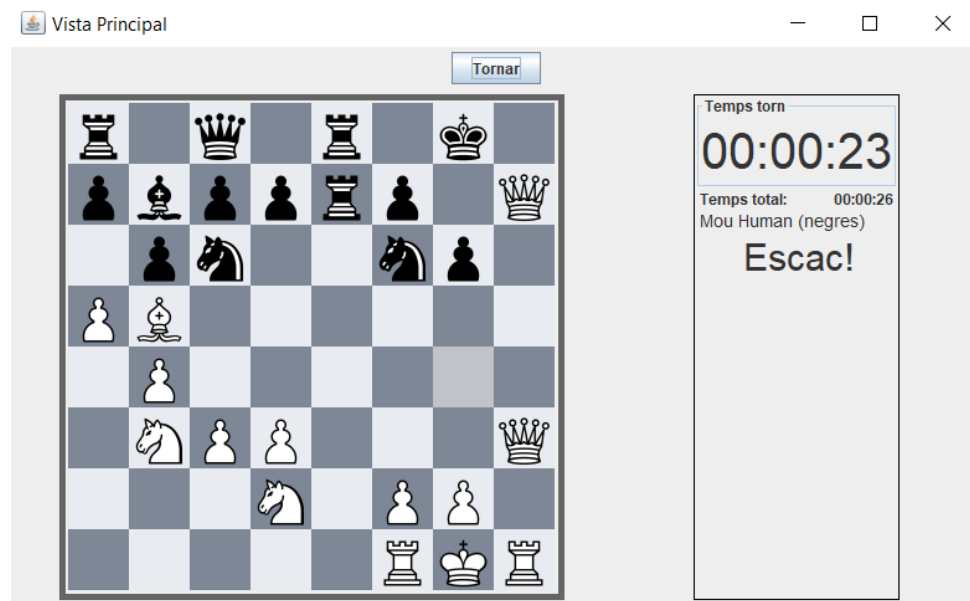
**Figura9:** Selecció de l'oponent (M2)



**Figura10:** Selecció de defensar



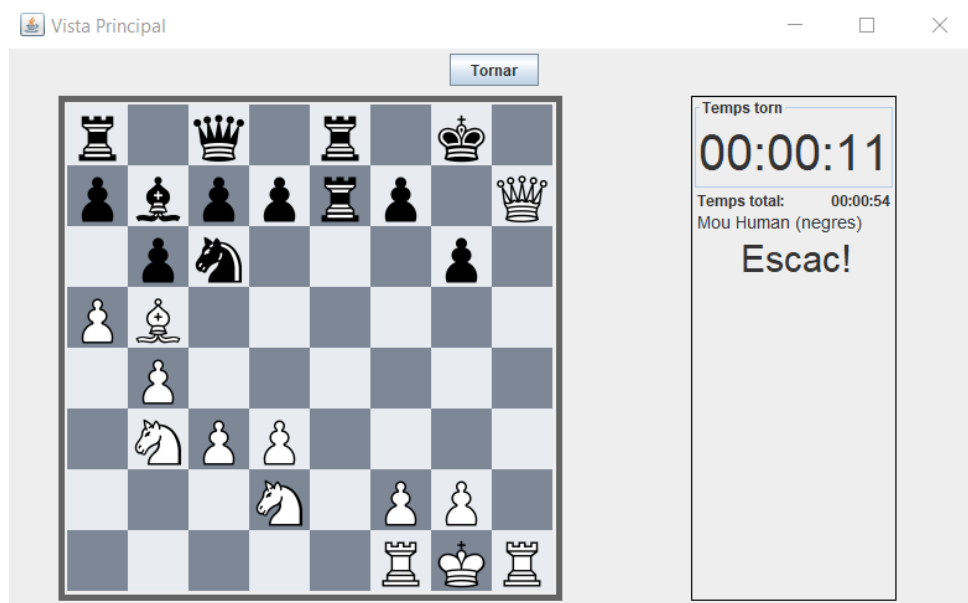
**Figura11:** Estat inicial del tauler després del moviment de la màquina



**Figura12:** Estat inicial del tauler després del moviment de la màquina

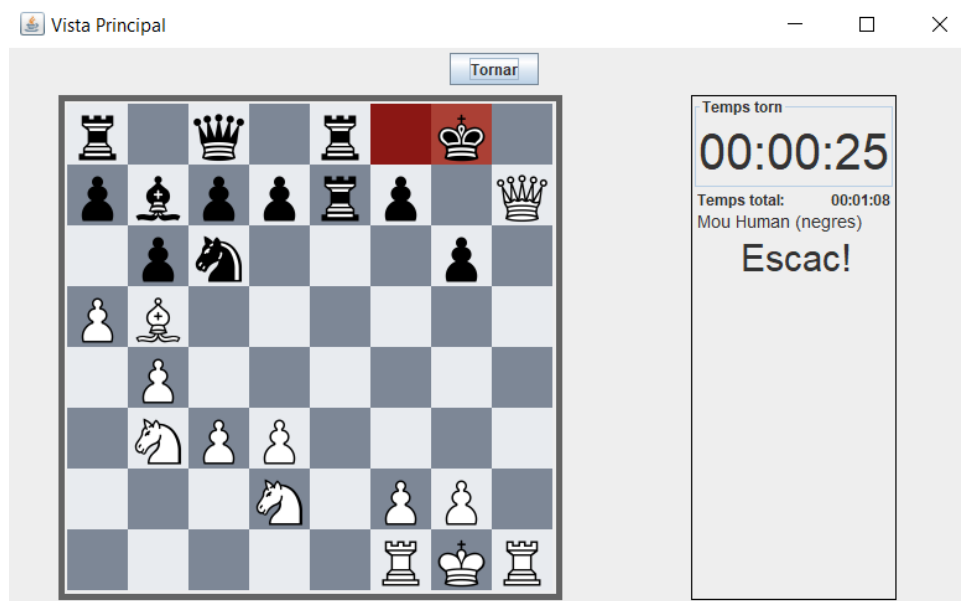


**Figura13:** Opcions primer moviment

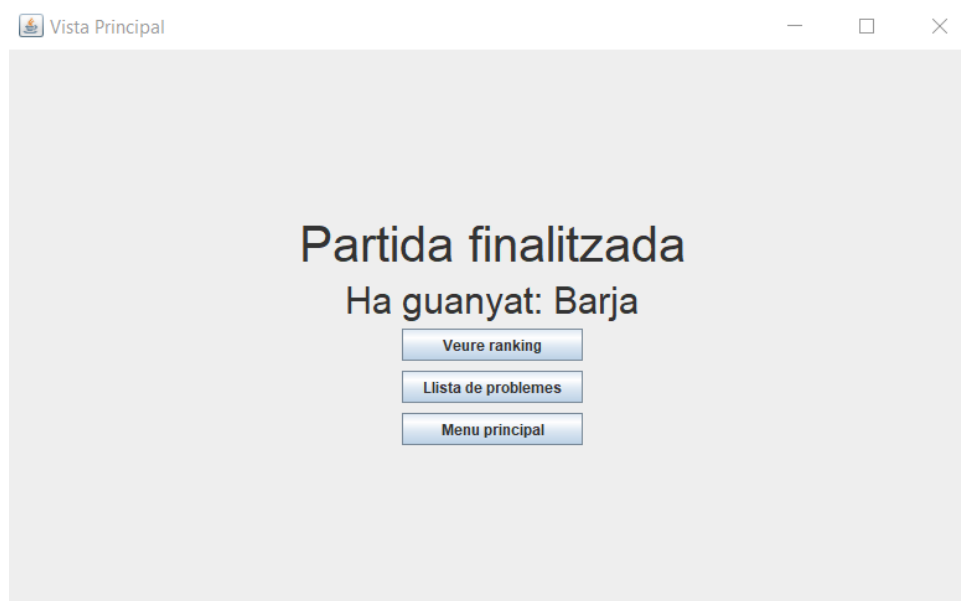


**Figura14:** Estat del tauler després del moviment de la màquina





**Figura15:** Opcions primer moviment



**Figura16:** Pantalla de derrota Barja