

## JP10: Jugar partida humà contra màquina al problema de l'enunciat

### Tipus JP

Normal

### Efectes estudiats

Es pot jugar i guanyar una partida humà contra màquina al problema de l'enunciat.

### 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 Enunciat» i prémer «Jugar HvM». Seleccionar com a oponent a «Xicu (M1)». Prémer «Atacar».

S'iniciarà la partida. Realitzar els següents moviments:

- Matar el peó amb el cavall
- Segons el que hagi fet la màquina (tot i que no els cobrirem totes):
  - Si posa la reina davant de la nostra o menja el peó (entre d'altres jugades) fer mat movent el cavall de més a l'esquerra a la segona fila des de dalt.
  - Si menja el cavall, fer mat menjant amb l'alfil la seva reina.
  - Hi ha moltes combinacions, tot i així, facin el que facin les negres les blanques tenen mat en una jugada. Fer aquesta jugada.

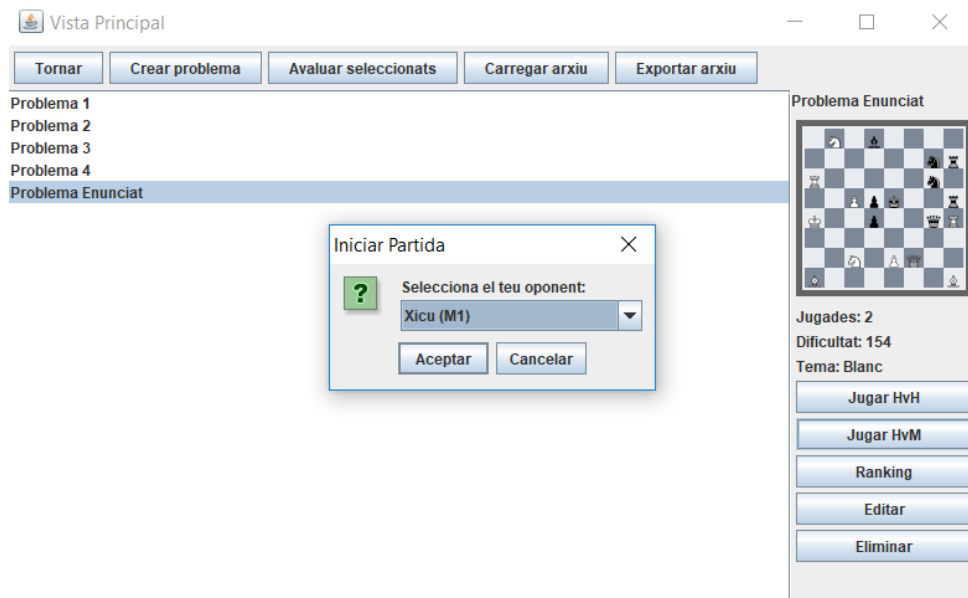
Repetir el procediment seleccionant a «Barja (M2)» com oponent.

### Resposta esperada

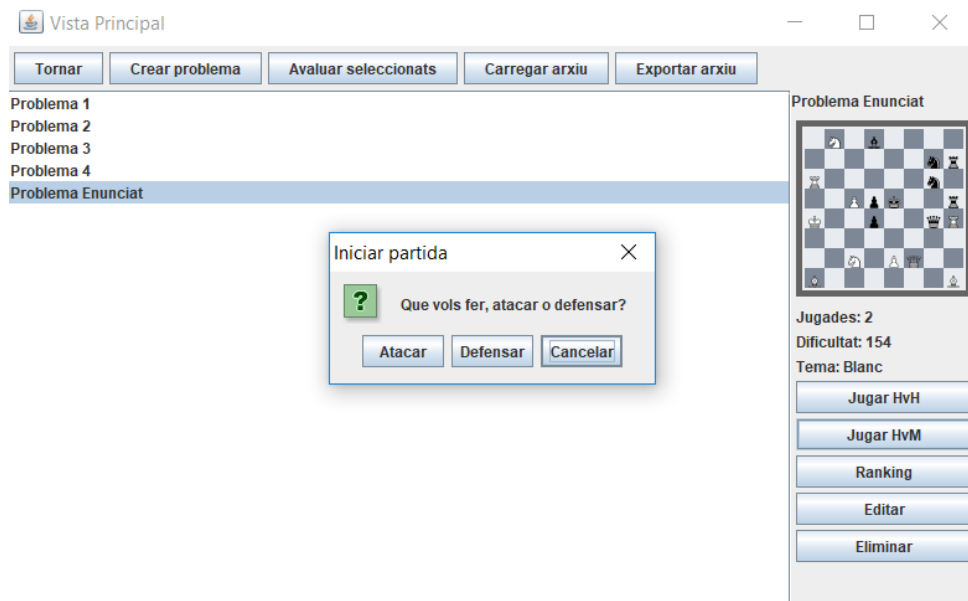
Apareix la pantalla de victòria, indicant com a nom de jugador guanyador «Human».

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

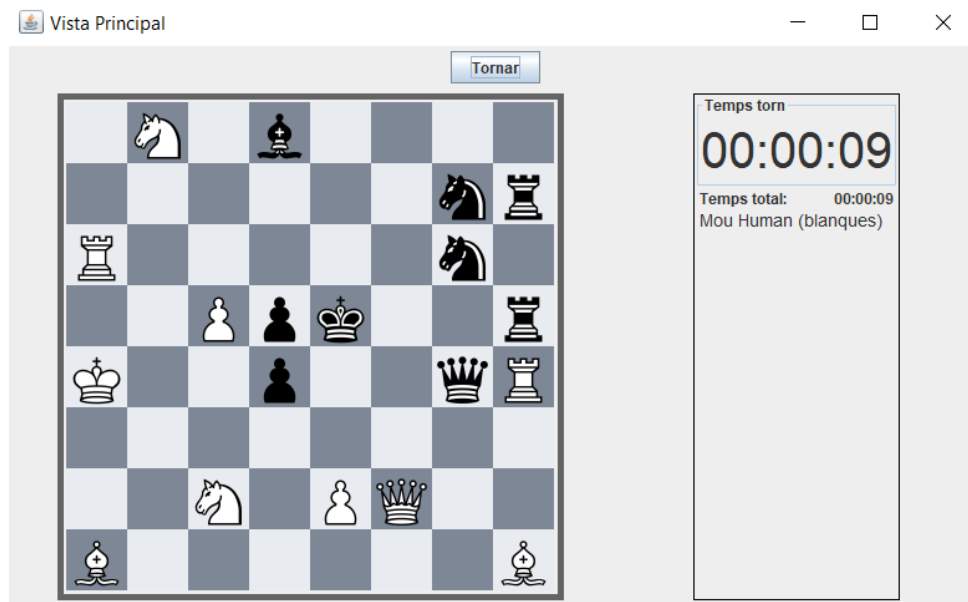
## Captures de pantalla de la sortida



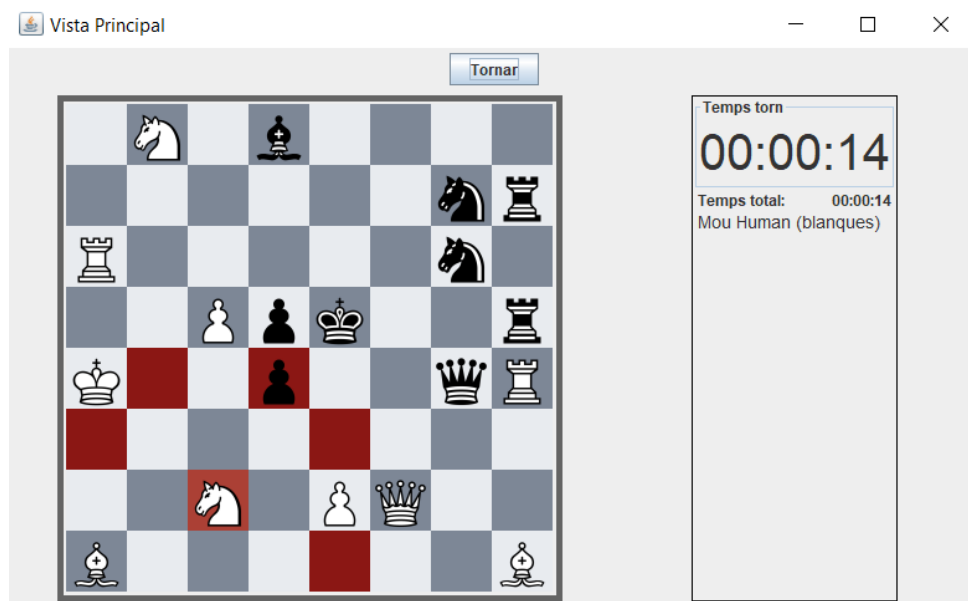
**Figura1:** Selecció de l'oponent (M1)



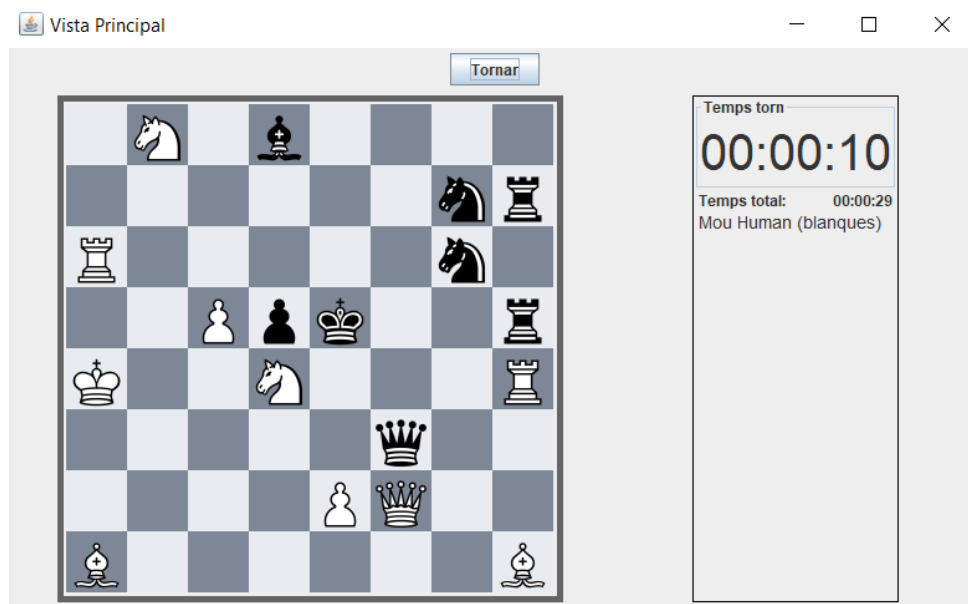
**Figura2:** Selecció de d'atacar



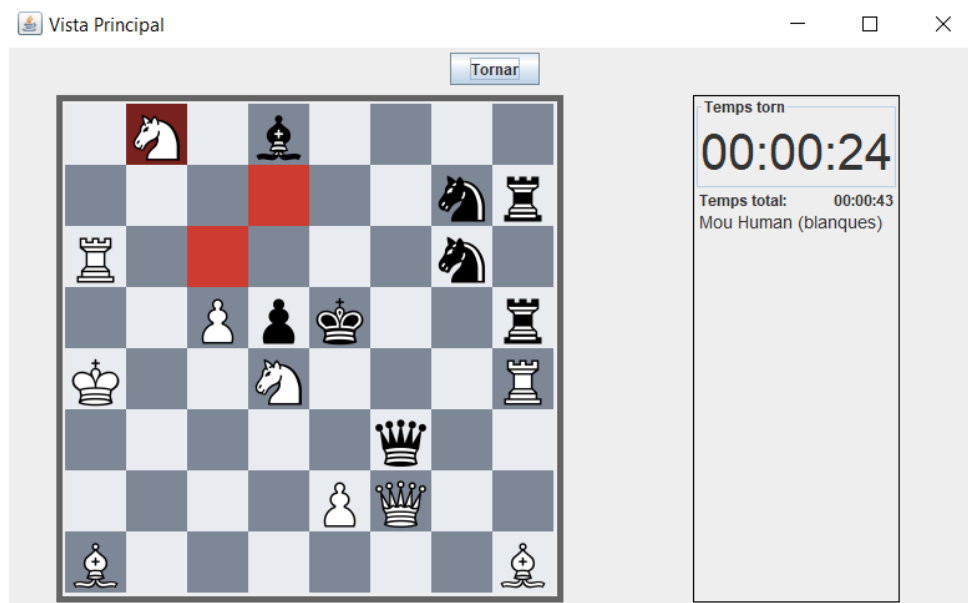
**Figura3:** Estat inicial del tauler

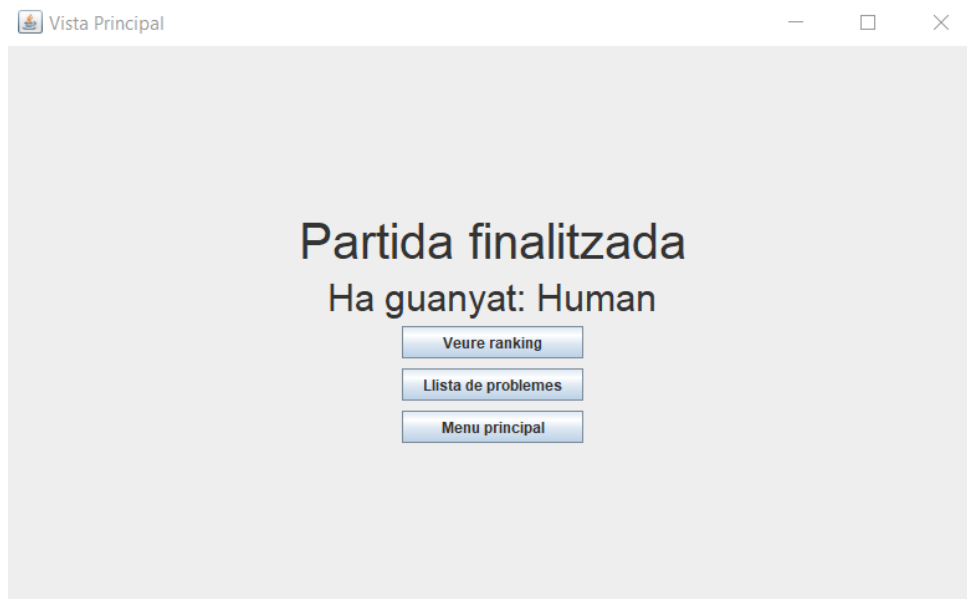


**Figura4:** Opcions primer moviment

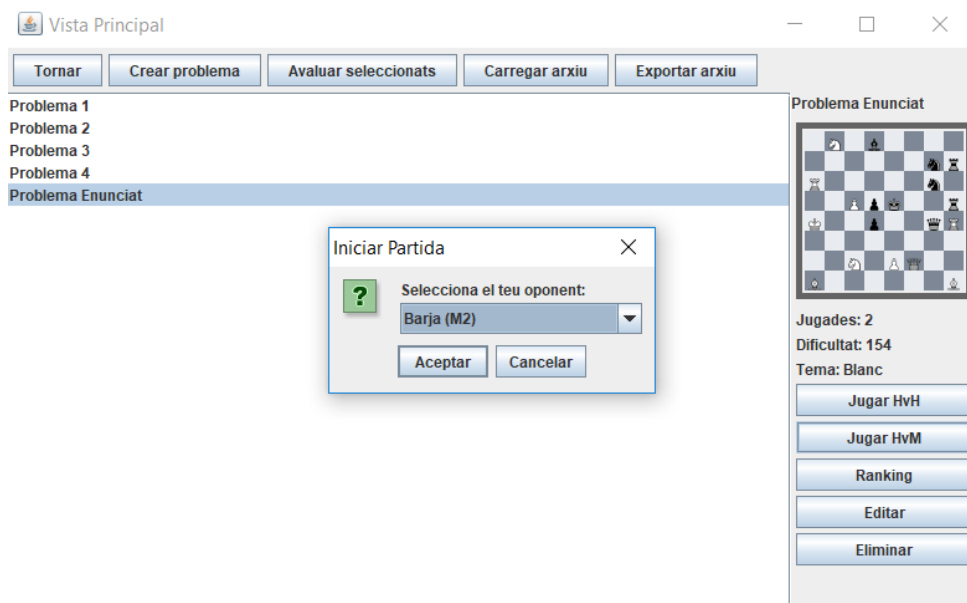


**Figura5:** Estat tauler després del primer moviment de la maquina

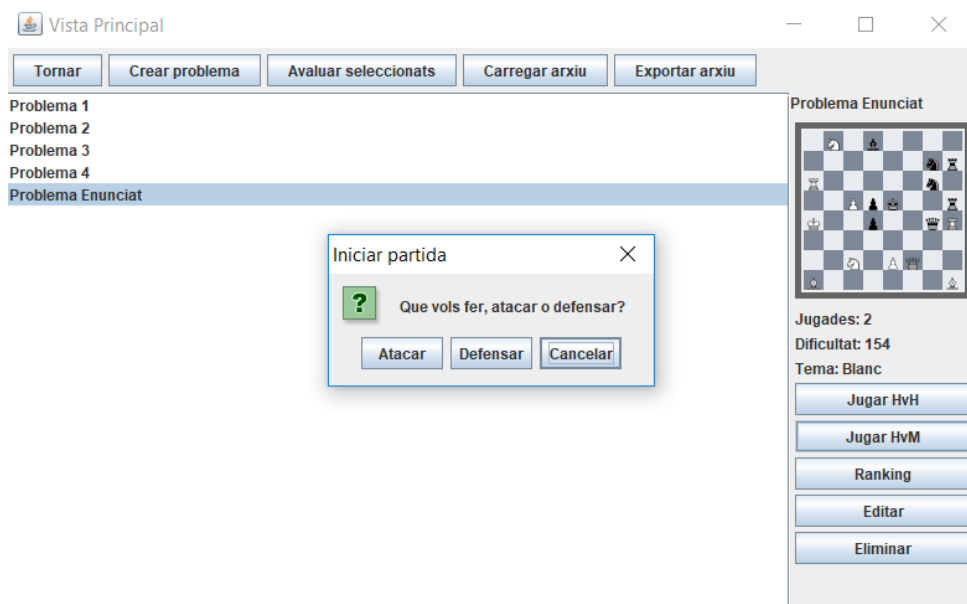




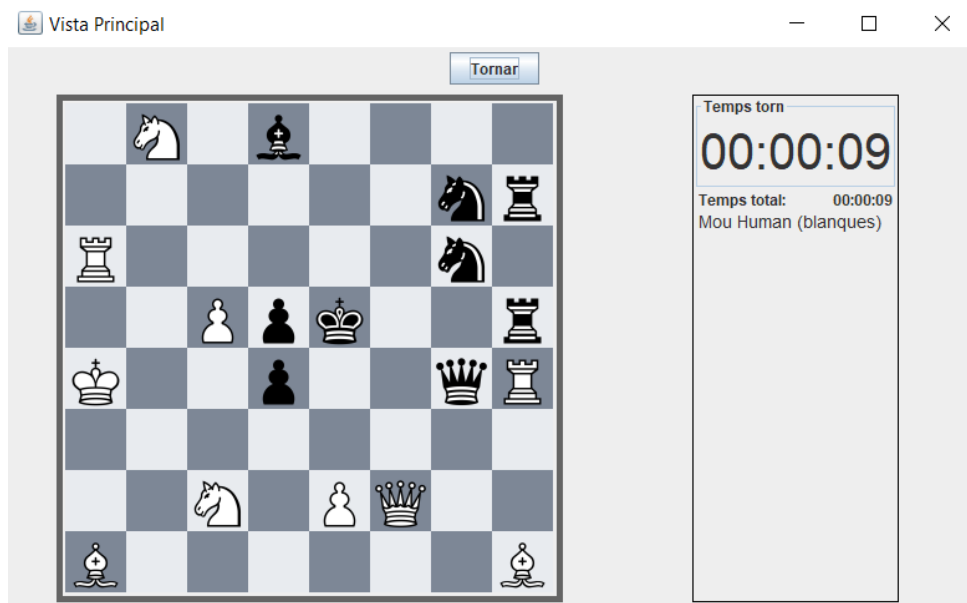
**Figura7:** Pantalla de victòria Human



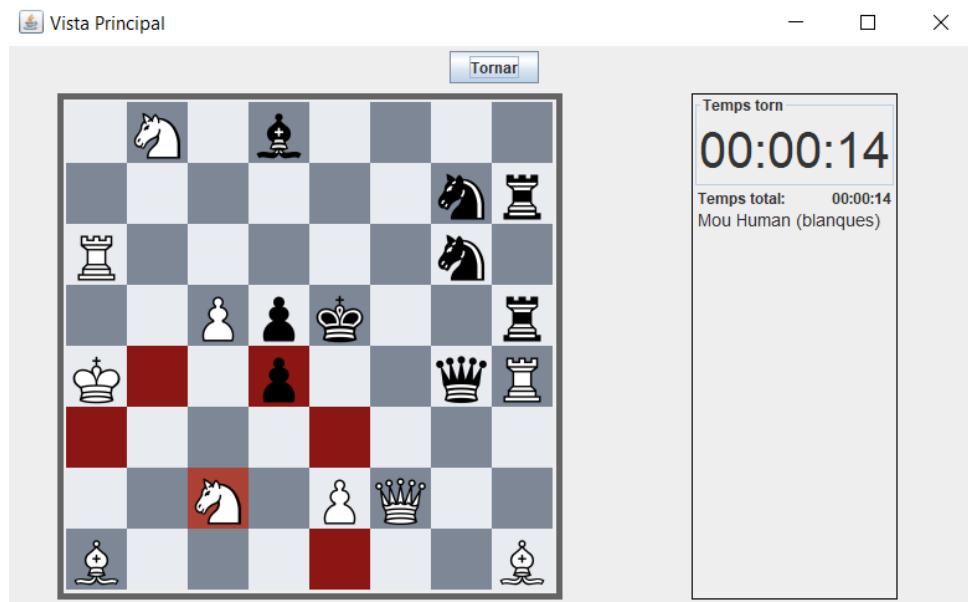
**Figura8:** Selecció de l'oponent (M2)



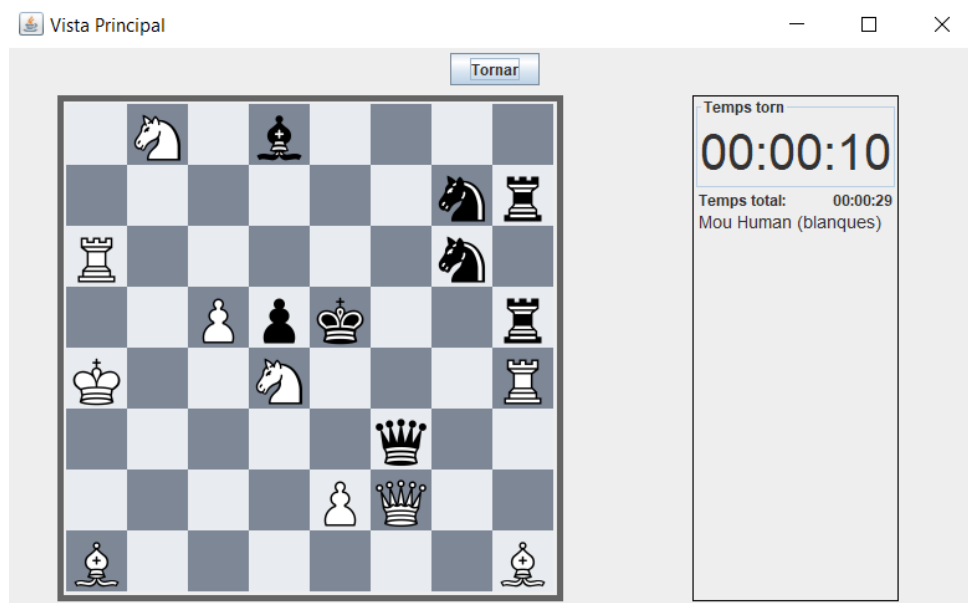
**Figura9:** Selecció de d'atacar



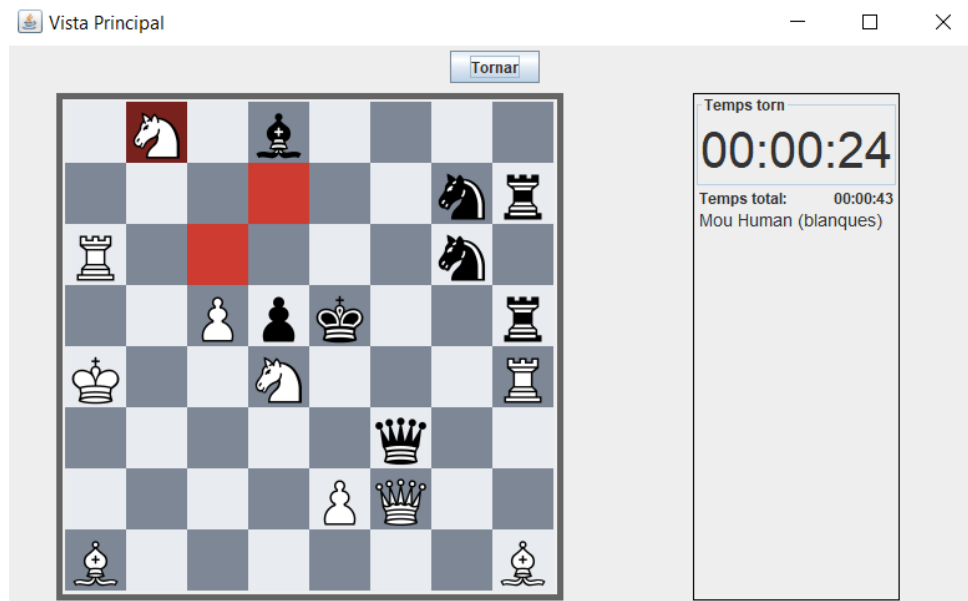
**Figura10:** Estat inicial del tauler



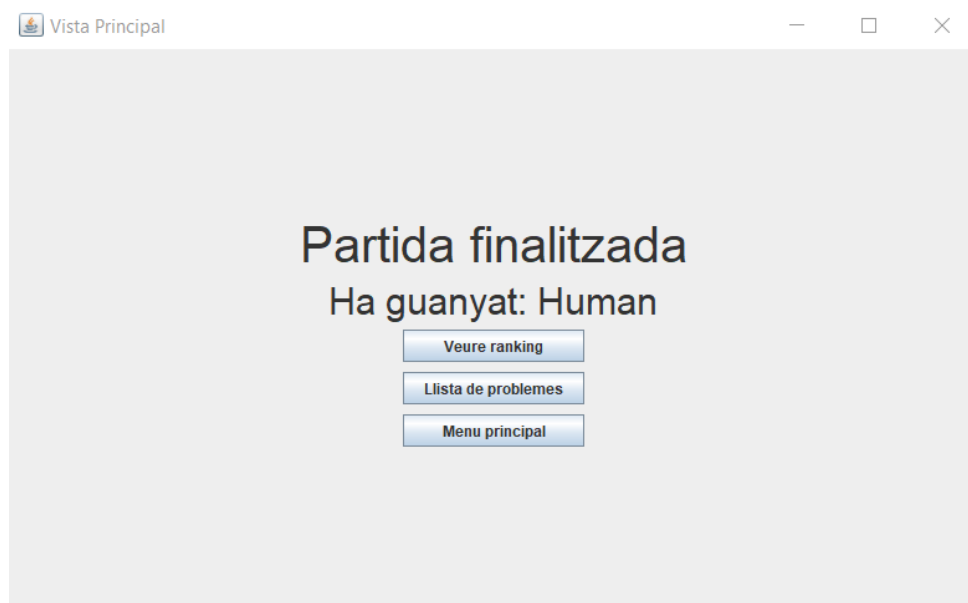
**Figura11:** Opcions primer moviment



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



**Figura13:** Opcions segon moviment



**Figura14:** Pantalla de victòria Human