

JP8: Jugar partida humà contra màquina de tres moviments

Tipus JP

Normal

Efectes estudiats

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

S'iniciarà la partida. Realitzar els següents moviments:

- Matar el peó del costat del rei amb la reina (de dalt) fent escac.
- Segons el que hagi fet la màquina:
 - Si la màquina menja amb el cavall, menjar el cavall amb la reina. La màquina mou el rei a l'esquerra (única) i fer mat movent la reina a l'última casella de la columna
 - Si la màquina mou el rei a la esquerra, moure la dama a l'última casella de la fila. La màquina es tancarà amb el cavall (única) i fer mat movent l'altre reina dos caselles sota la de la cantonada (en diagonal al rei).

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

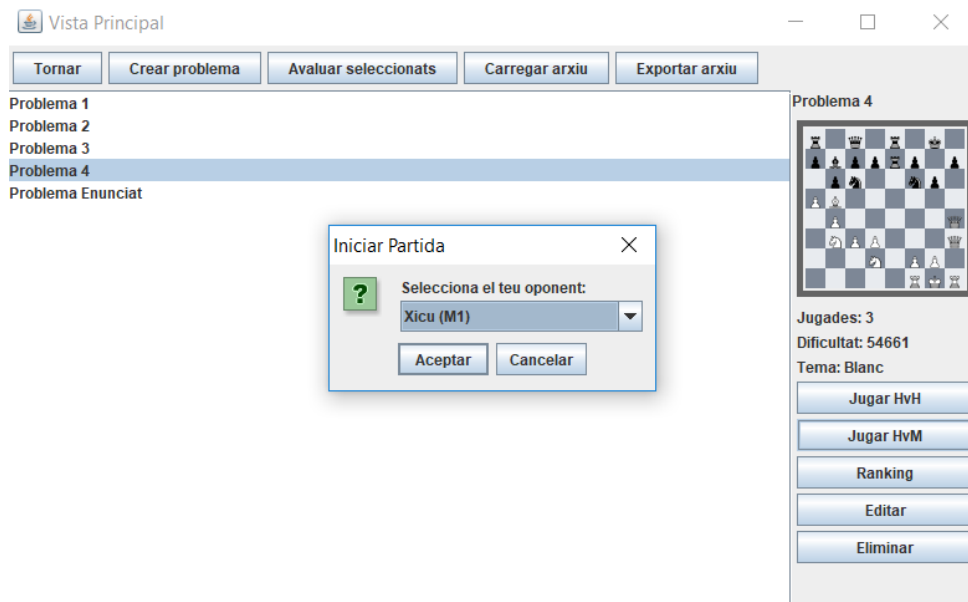


Figura1: Selecció de l'oponent (M1)

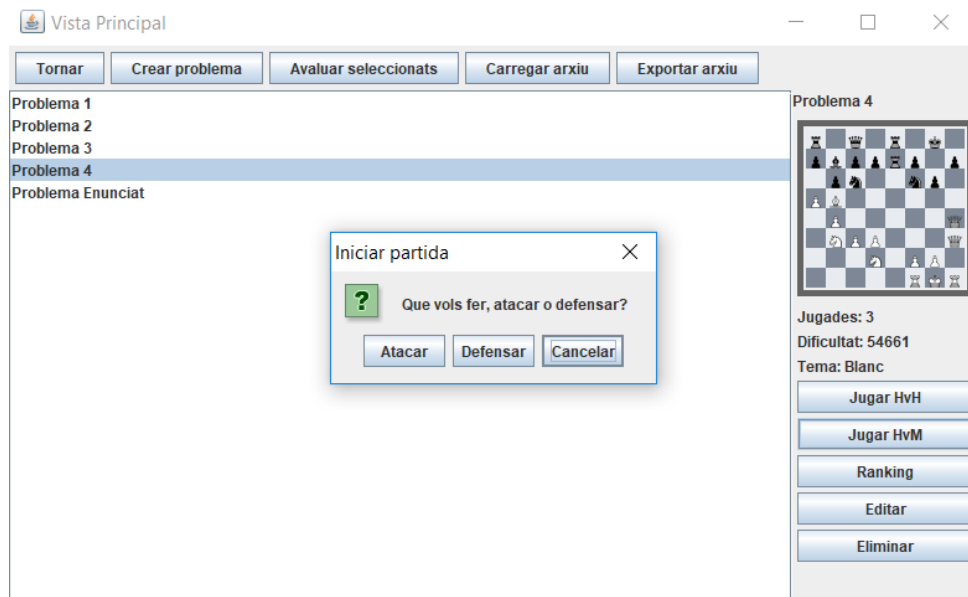


Figura2: Selecció de defensar

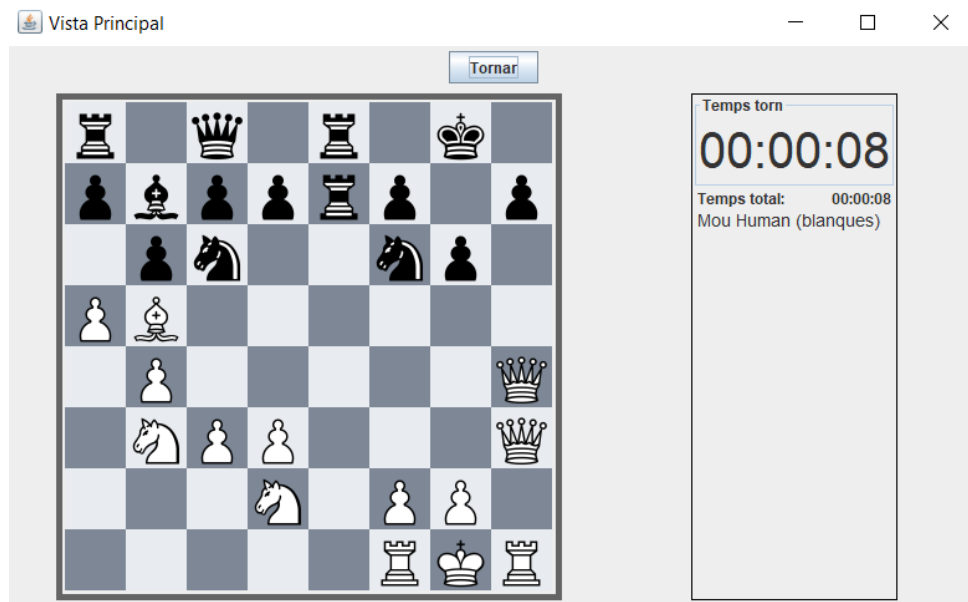


Figura3: Estat inicial del tauler

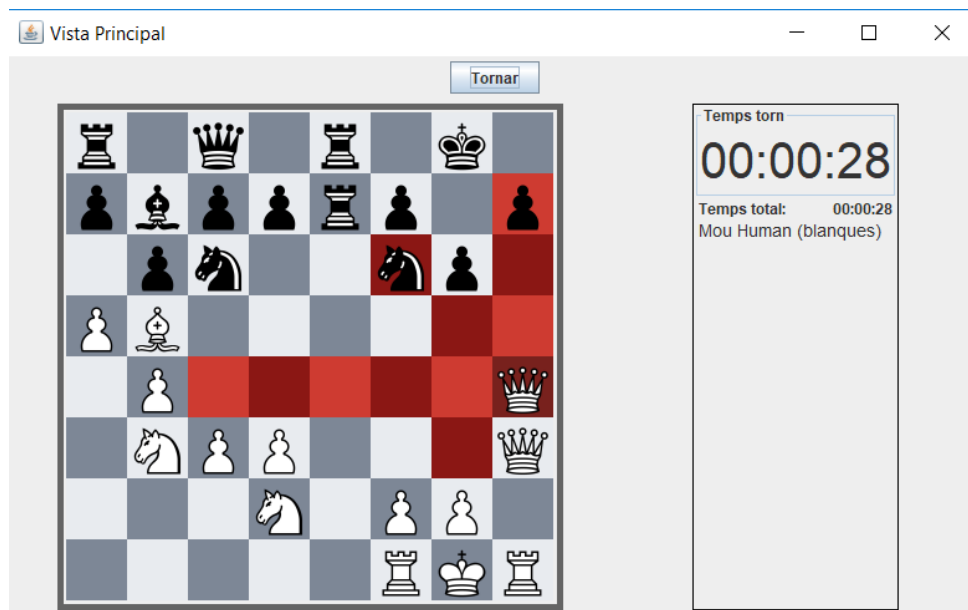


Figura4: Opcions primer moviment

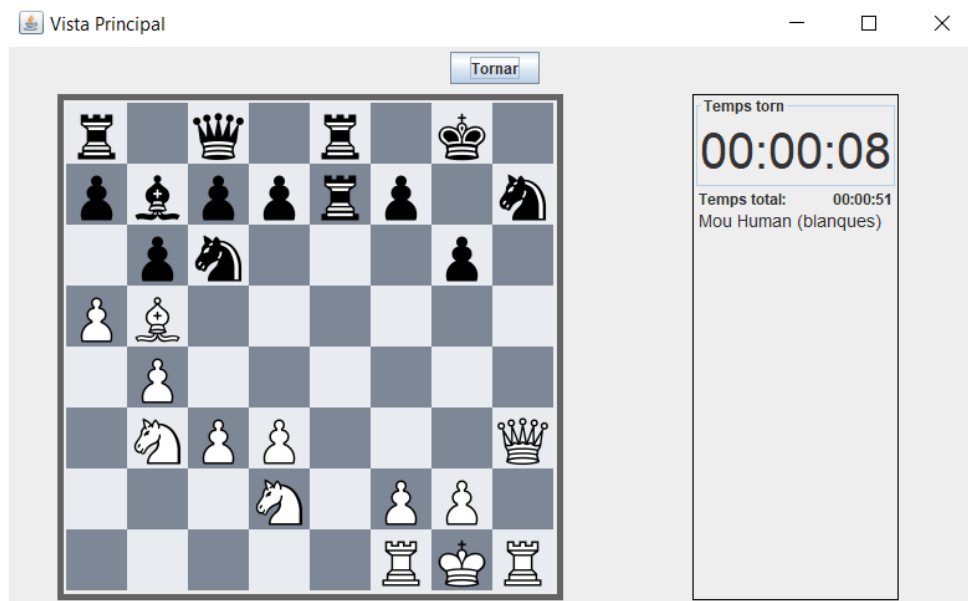


Figura5: Estat tauler després del primer moviment de la maquina

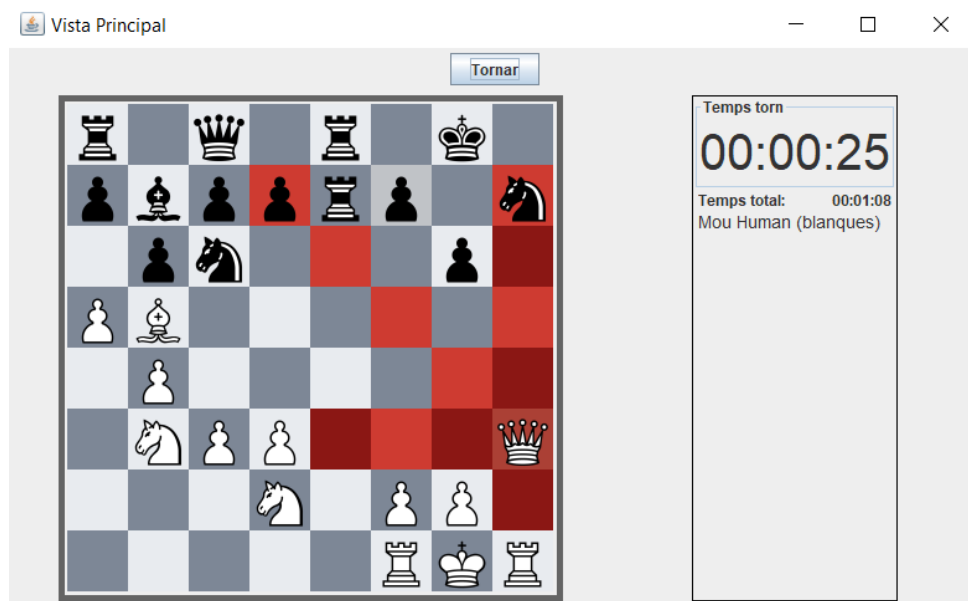


Figura6: Opcions segon moviment

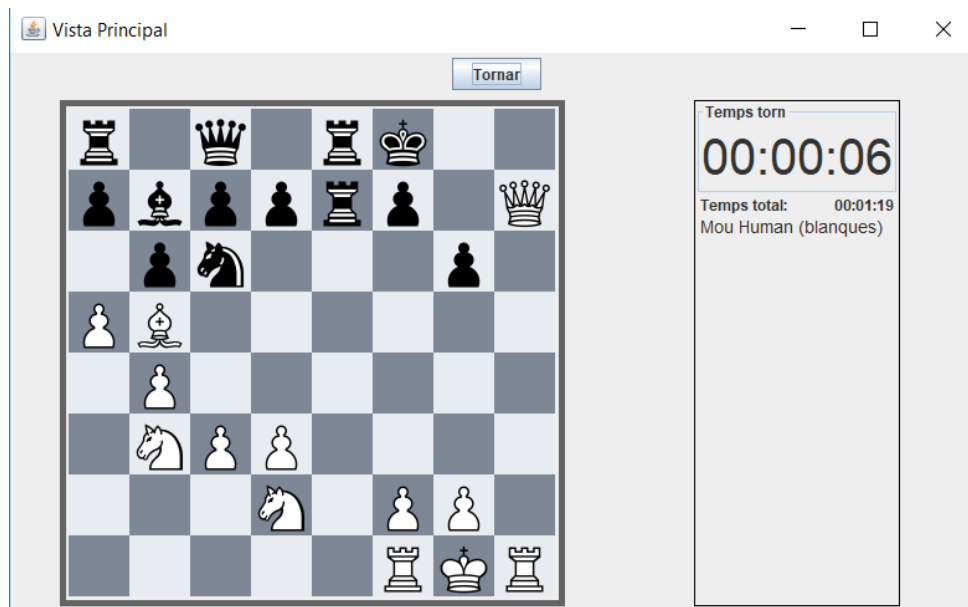


Figura7: Estat tauler després del segon moviment de la maquina

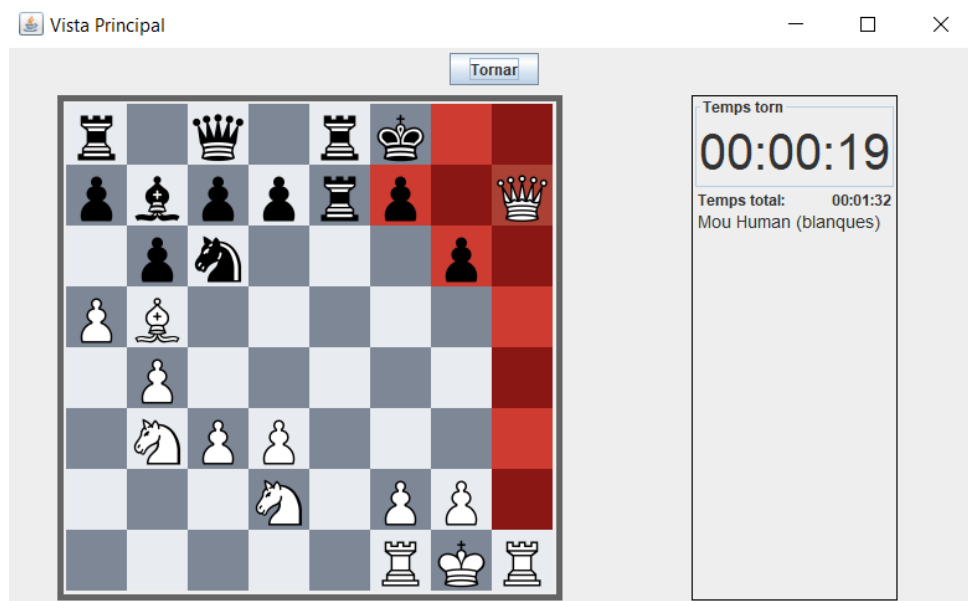


Figura8: Opcions tercer moviment

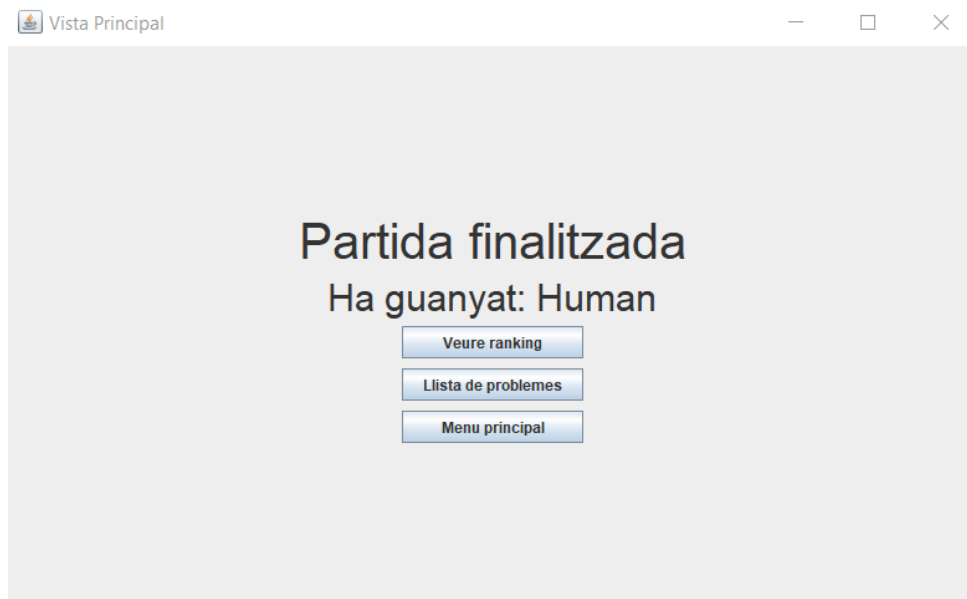


Figura9: Pantalla de victòria Human

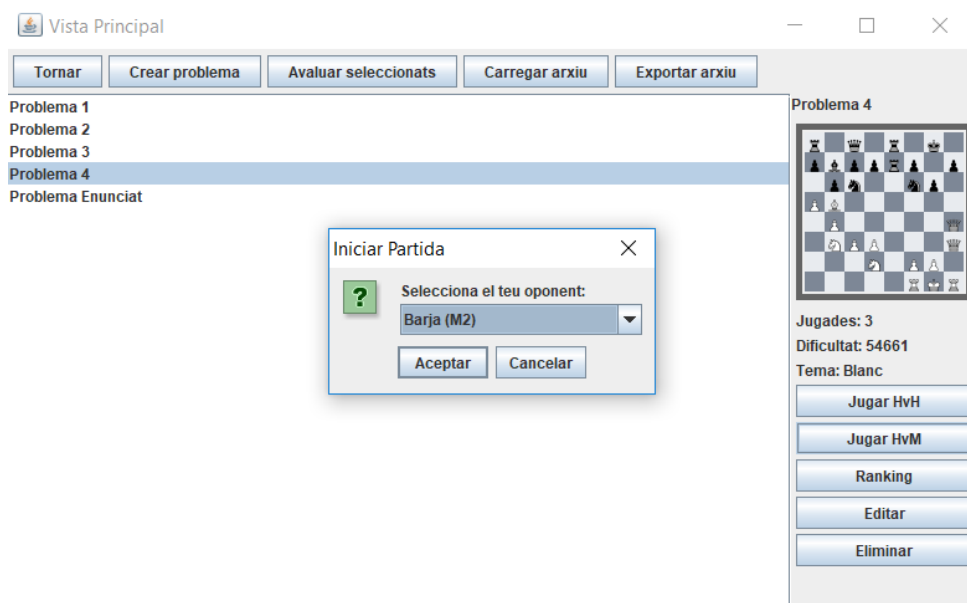


Figura10: Selecció de l'oponent (M2)

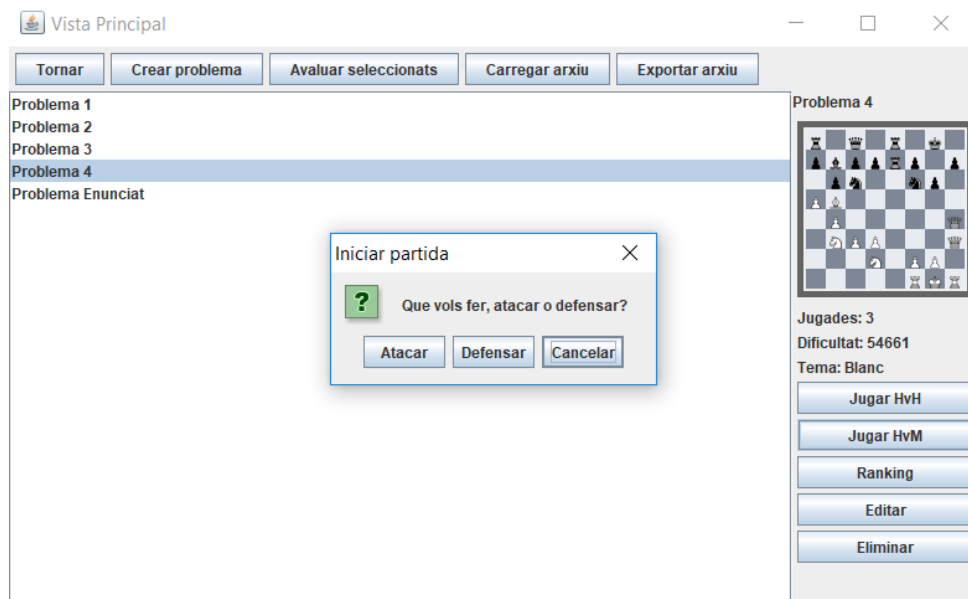


Figura11: Selecció de defensar

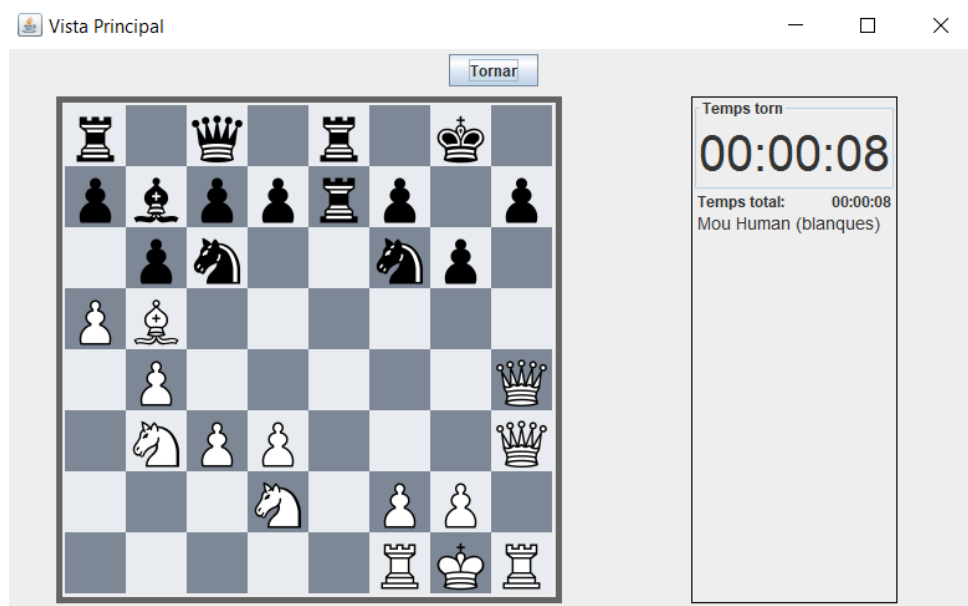


Figura12: Estat inicial del tauler



Figura13: Opcions primer moviment

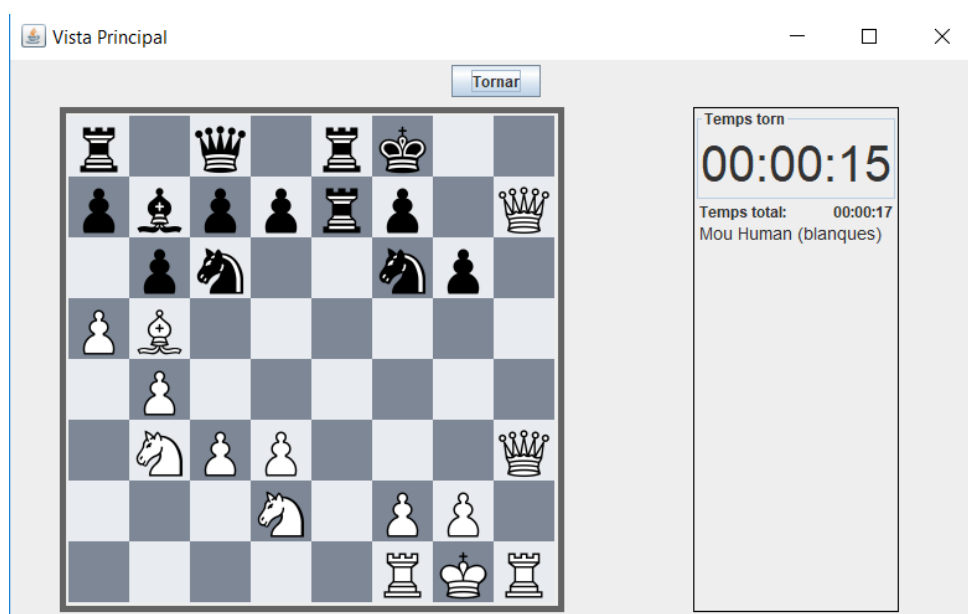


Figura14: Estat tauler després del primer moviment de la maquina

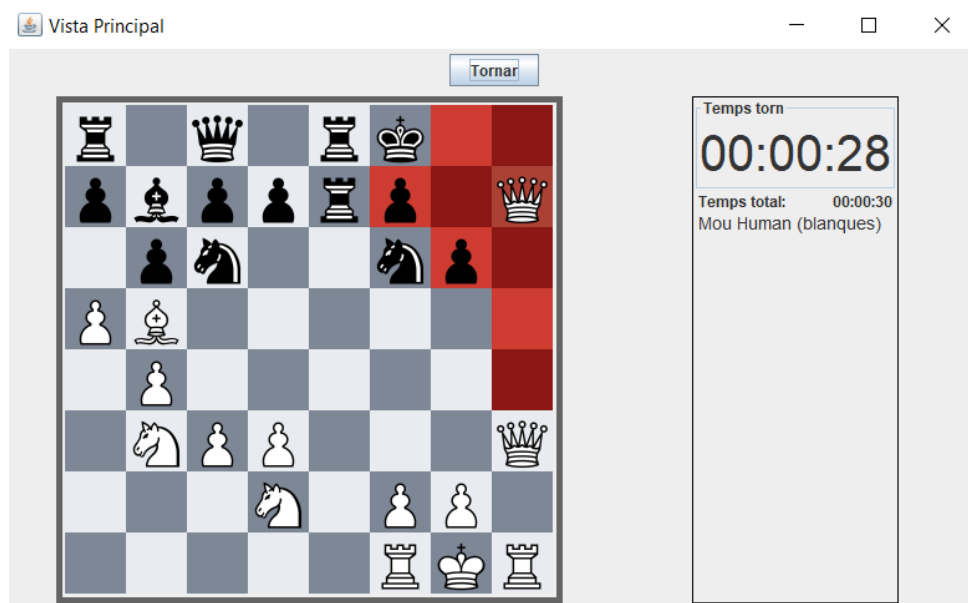


Figura15: Opcions segon moviment

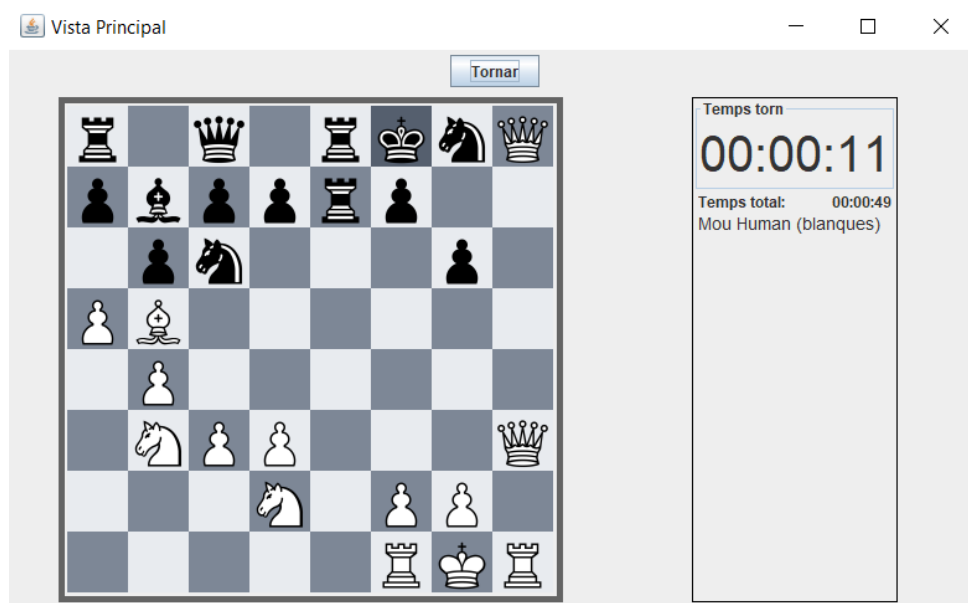


Figura16: Estat tauler després del segon moviment de la maquina



Figura17: Opcions tercer moviment

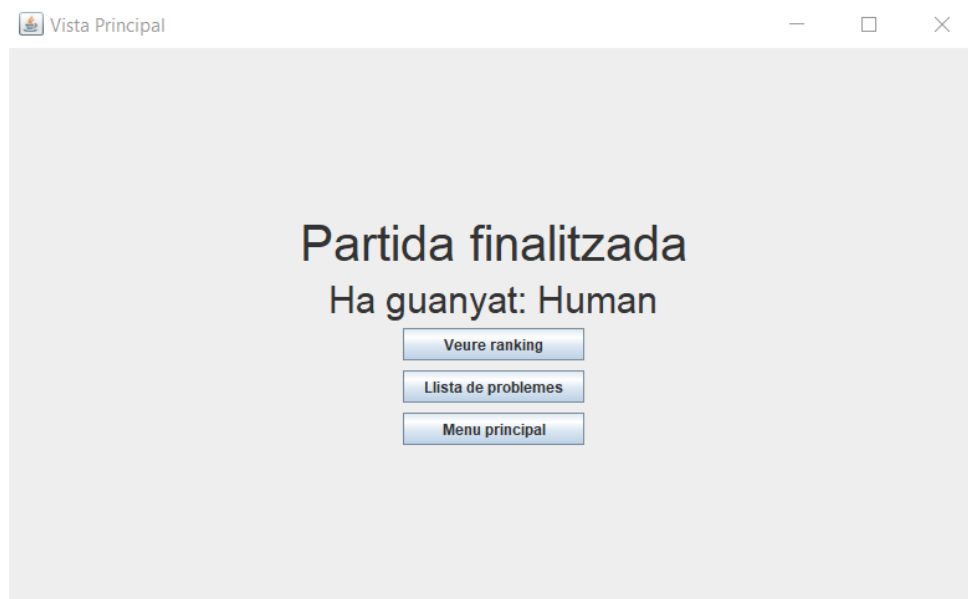


Figura18: Pantalla de victòria Human