

Manual de usuario:

Al ejecutar el proyecto se abren 2 ventanas: una ventana contiene la interfaz de controles para el usuario y otra ventana contiene la escena gráfica, donde podemos ver visualmente el ajedrez.

Para jugar el usuario tendrá que seleccionar una de las piezas de su color pinchando en ella (sólo se podrá clicar en las piezas del color del turno actual), la pieza seleccionada se levantará ligeramente indicando que es la seleccionada; y luego se tiene que seleccionar la casilla donde se quiere mover, pinchando en la casilla del tablero con el ratón. Si se permite el movimiento, saltará el turno al jugador que tiene las fichas del otro color. Si antes de elegir la casilla a la que vamos a mover la pieza, deseamos mover otra pieza en vez de la seleccionada (bien porque hemos cambiado de opinión o porque no podemos moverla a ningún sitio), si pinchamos en la casilla del tablero de la pieza seleccionada, volverá a su sitio, y podremos seleccionar otra pieza que queramos mover.

Se controlará los movimientos permitidos en cada momentos y las distintas situaciones: enroques, salida con 2 pasos del peón, transformación del peón en reina al llegar a la última fila, tablas, jaques y jaque mate. Cuando haya un ganador o tablas, no se permitirá seguir jugando, y se indicará en la zona de los relojes de la otra ventana.

Por otro lado, en la ventana de los controles nos encontramos los relojes de tiempos de los jugadores, si uno de los relojes llega a 0 antes de que un jugador dé jaque mate al otro, la partida se acabará indicando el ganador en la zona donde están los relojes. Por otro lado, en esta ventana tenemos un selector de vistas con 2 vistas: una en perspectiva (por defecto) que nos permite interactuar con ella a través del ratón en la ventana que contiene la escena; y otra en proyección paralela, viendo el ajedrez desde arriba.