

JavaCheckers

Felhasználói Útmutató

Főmenü

A program indításakor, a 3 gomb fogad minket:

1. Új játék kezdése
2. Játék folytatása
3. Kilépés

Játék

- A sötét kezd, a játékosok felváltva lépnek.
- Az egyszerű dáma bábu egyet léphet előre átlósan, azonos színű mezőre.
- Ha a bábu mellett egy ellenfél bábu van, és az után azonos irányban (átlósan) egy üres mező van, akkor ütékényszer van.
- Ütéssorozat hajtható végre, amíg leüthető bábu van.
- Ha egy bábu eléri a tábla szemközti sorát, dámává válik, ami lehetővé teszi a hátrafelé lépést és ütést is.
- A játékot az nyeri meg, aki lépésképtelen helyzetbe szorítja ellenfelét, például azáltal, hogy az ellenfélnek már nincsenek bábai, mert mindet leütötte.
- Minden lépés után a játék automatikusan menti az állapotot
- A menü gombra kattintva, a főmenü elemein kívül egy "View Stats" gomb látható, ami mutatja az aktuális játék állását.
- A játék végén a program jelzi a győztest, új játékot lehet kezdeni, vagy kilépni.