

Käyttöohje, OOP-Shakki

- Pelin aloittaessa ohjelma kysyy uutta tiedosto polku tai nimeä tiedostolle, jolle uusi peli tallennetaan
 - o Jos haluttu tallenne sijaitsee, ohjelmalle annetaan tiedosto kansion ulkopuolella esim. C:/tallennus.txt
 - o Mahdollista on myös antaa ohjelmalle vain tiedoston nimi, jolloin se luo uuden tiedoston johon peli tallennetaan esim. Peli1
- Tämän jälkeen vanha peli voidaan aloittaa antamalla ohjelmalle "Y" ja uusi peli antamalla ohjelmalle "N", sen kysyessä pelin jatkamisesta
 - o Huomioitavaa on, että ensimmäisellä pelikerralla tulee ohjelmalle antaa arvo "N", ennen kuin tarvittava tallenne on luotu
- Tämän jälkeen nappulan valinnat ja siirrot toimivat samalla kaavalla antamalla ohjelmalle syötteitä muodossa
 - o "Vaakarivi - Pystyrivi"
 - o Esim. "1-1"
 - o Ohjelma kysyy ensin nappulan valintaa ja sitten siirtoa
 - o Huom! Vääränlaiset siirrot nappuloille eivät kelpaa
 - o Huom! Syönti tapahtuu siirtämällä nappula vastustajan nappulan päälle
 - Jos pelaaja yrittää valita vastustajan nappuloita tai syödä omiaan ohjelma antaa virheen kysyy uutta siirtoa
- Tämän jälkeen jatketaan siirtoja, kunnes peli päättyy shakkimattiin
 - o Peli tallentuu joka vuoroparin jälkeen ts. ennen pelaajan 1 vuoroa automaattisesti
 - o Peli osaa myös kertoa, jos jompikumpi kuningas on syöty
 - o Peli tarkastaa nappuloiden käyttöä joka siirrolla, jolloin väärin käyttö on minimoitu
 - Jos pelaaja syöttää yleisesti väärän tai väärän muotoisen syötteen peli kysyy uutta siirtoa tai uutta nappulan valintaa