**Käyttö ohje, OOP-Shakki**

* Shakki peli olettaa pelaajien noudattavan shakin perus sääntöjä ja varsinaisia siirtoja ei valvota muuta kuin sen osalta, ettei pelaaja voi valita vastustajan nappuloita tai syödä omiaan.
* Pelin aloittaessa ohjelma kysyy uutta tiedosto polku tai nimeä, jolle uusi peli tallennetaan
  + Ohjelmalle annetaan tiedosto polku, jos haluttu tallenne sijaitsee, kansion ulkopuolella
  + Mahdollista on myös antaa ohjelmalle vain nimi, jolloin se luo uuden tiedoston johon peli tallennetaan.
* Tämän jälkeen vanha peli voidaan aloittaa antamalla ohjelmalle ”Y” ja uusi peli antamalle ohjelmalle ”N”
  + Huomioitavaa on että ensimmäisellä pelikerralla tulee ohjelmalle antaa arvo ”N”, ennen kuin tarvittva tallenne on luotu
* Tämän jälkeen siirrot toimivat antamalla ohjelmalle siirtoja muodossa
  + ”Pystyrivi – Vaakarivi”
  + Esim. ”1-1”
* Tämän jälkeen jatketaan siirtoja, kunnes peli päättyy shakkimattiin
  + Peli tallentuu joka vuoroparin jälkeen ts. ennen pelaajan 1 vuoroa automaattisesti
  + Peli osaa myös kertoa, jos jompikumpi kuningas on syöty