

# NUTZERHANDBUCH FÜR DAS PROJEKT CHESS

Autoren: Luca Gutzeit, Maike Adolph, Christian Kaminski

## Einführung

In diesem Handbuch werden sie eine Einführung in die Webseite Chess erhalten. Wir werden auf die verschiedenen Bestandteile der Webseite eingehen und erläutern wie diese zu bedienen sind. Unsere Webseite besteht aus der Landing-Page, dem Anmeldungs-Screen, der Lobby, dem Scoreboard und dem Spiel an sich.

## Anmeldung/Login

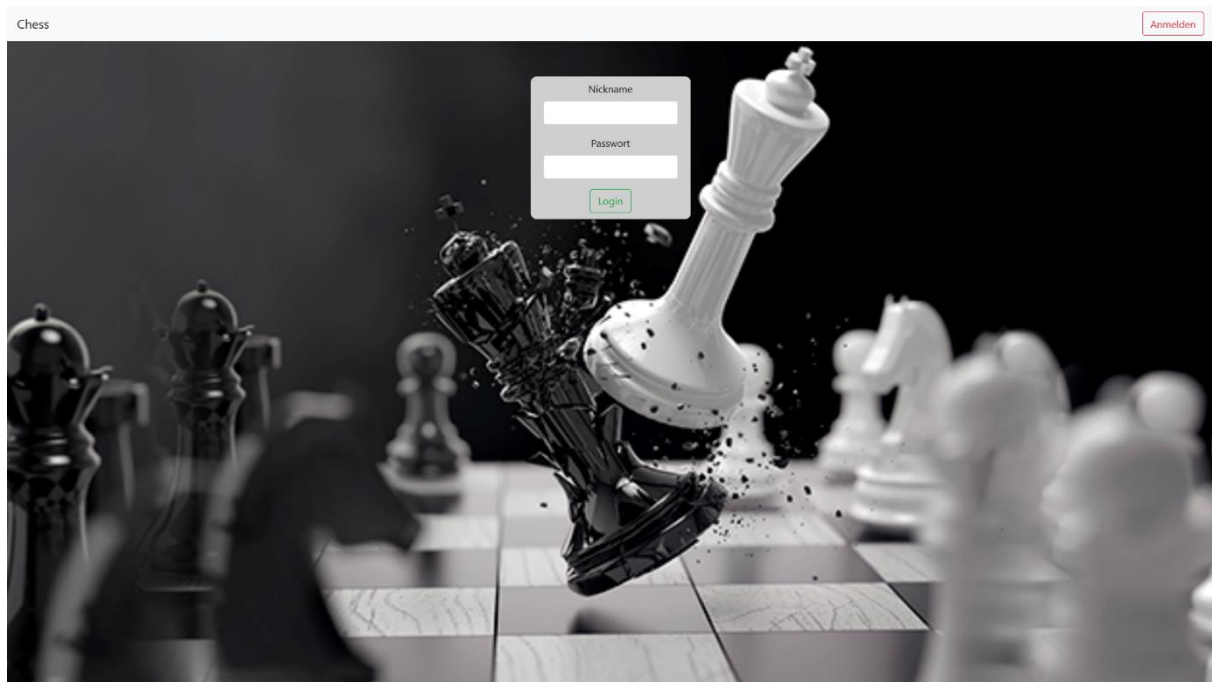


Abbildung 1: Die Landing-Page

Zu Beginn sind zwei Optionen zu erspähen, Anmelden und Login. Der Anmelde Button welcher Rot ist führt sie zum Anmelde-Screen.

Nickname

Email  Passwort

☐ Ich akzeptiere die [AGB](#)

Abbildung 2: Anmelde-Screen

Hier kann nun ein Account erstellt werden. Dieser besteht aus einem Nutzernamen (Nickname), einer E-Mail-Adresse und einem Passwort. Nach dem die Felder Ausgefüllt wurden und die AGB durch Ankreuzen der Checkbox akzeptiert wurde, kann der Account nun erstellt werden.

Dies geschieht durch einen Mausklick auf Registrieren. Daraufhin wird der Nutzer wieder auf die Startseite zurückgeführt.

Wenn nun auf der Startseite ein valider Nickname sowie das passende Password eingegeben wurde leitet der Login-button den Nutzer in die Lobby weiter.

## Lobby

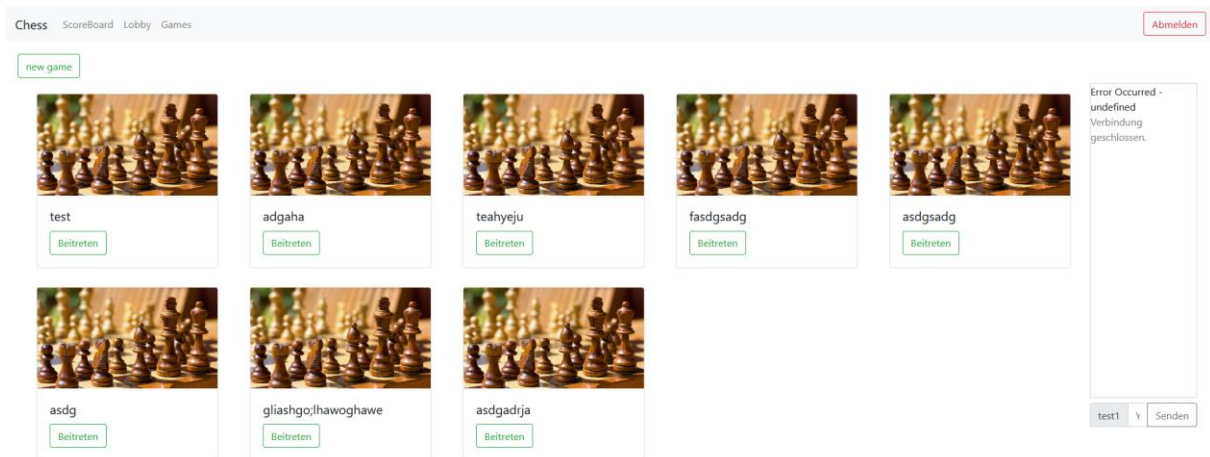


Abbildung 3: Lobby

In der Lobby gibt es mehrere Navigationselemente. Angefangen bei der navigationsleiste an der oberen Bildschirmhälfte. Hier leitet den Nutzer ein Klick auf Scoreboard auf das Scoreboard weiter (welches später beschrieben wird). Ein Klick auf Game leitet einen Nutzer auf die Spielseite weiter, wenn dieser sich in einem Spiel befindet. Zudem kann ein Nutzer eine Lobby erstellen (button: new game), oder bereits bestehenden Lobbys beitreten (button: beitreten). Auf der Linken Bildschirmhälfte befindet sich ein Chat indem ein Nutzer mit den anderen Nutzern kommunizieren kann. Dies geschieht über den Senden-button, welcher die Nachricht, welcher zuvor im entsprechenden Textfeld links neben dem Senden-button eingegeben wurde, abschickt. Oben rechts in der navigationsleiste ist nun ein roter button mit abmelden zu erblicken, welcher den Nutzer abmeldet und zur Landing-Page zurückführt.

# Game

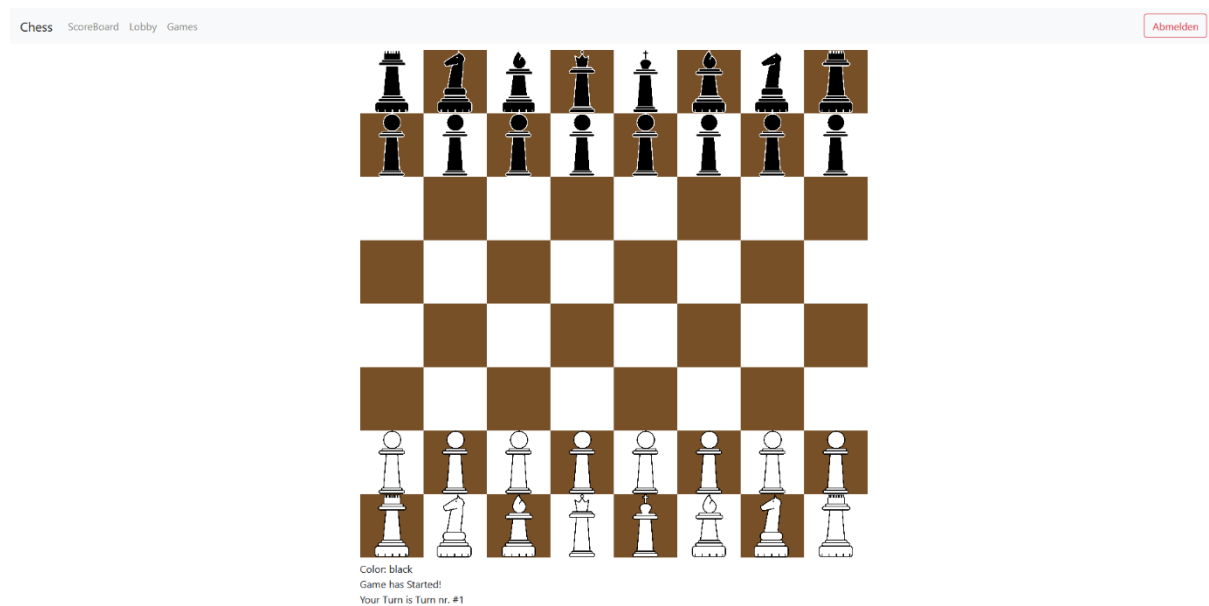


Abbildung 4: Das Spiel

Schachregeln für Einsteiger: <https://schach.de/de/page/die-schachregeln>

Unter/Neben dem Schachbrett wird dem Nutzer angezeigt Welche Farbe er hat, und welcher Zug grade ist. (bspw. Zug nr.4 im vierten Zug des Spiels).

Kommen wir nun zur Steuerung des Spiels. Bei Klick auf eine Schachfigur wird jedes Felder markiert, auf das die vorher Gewählte Figur ziehen kann. Ein weiterer klick auf ein markiertes Feld lässt die gewählte Figur dort hinziehen, wenn sie zur eigenen Farbe gehört. Dies beendet den eigenen Zug, sodass der Spieler keine Bewegungen mehr durchführen kann. Sobald der Gegner seinen Zug vollendet hat kann man Selbst wieder ziehen. Wenn der König eines Spielers im Schach steht und dieser am ende des eigenen Zuges immer noch im Schach steht hat dieser Spieler verloren und es erscheint eine Nachricht auf dem Schachbrett.

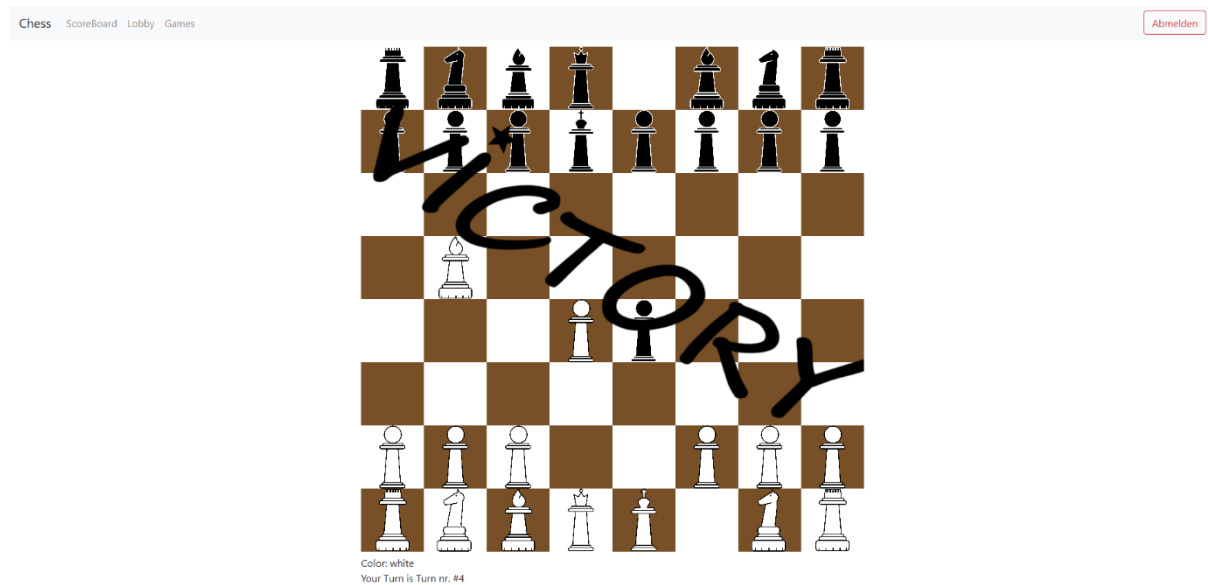


Abbildung 5: Victory-Screen

Nach einem erneuten Klick auf das Schachbrett wird der Spieler zurück auf die Lobby-Page geleitet.

## Das Scoreboard

Auf dem Scoreboard befindet sich eine Liste aller Spieler und deren Anzahl an gewonnenen und verlorenen Spielen. Die Spieler werden nach gewonnenen Spielen sortiert.

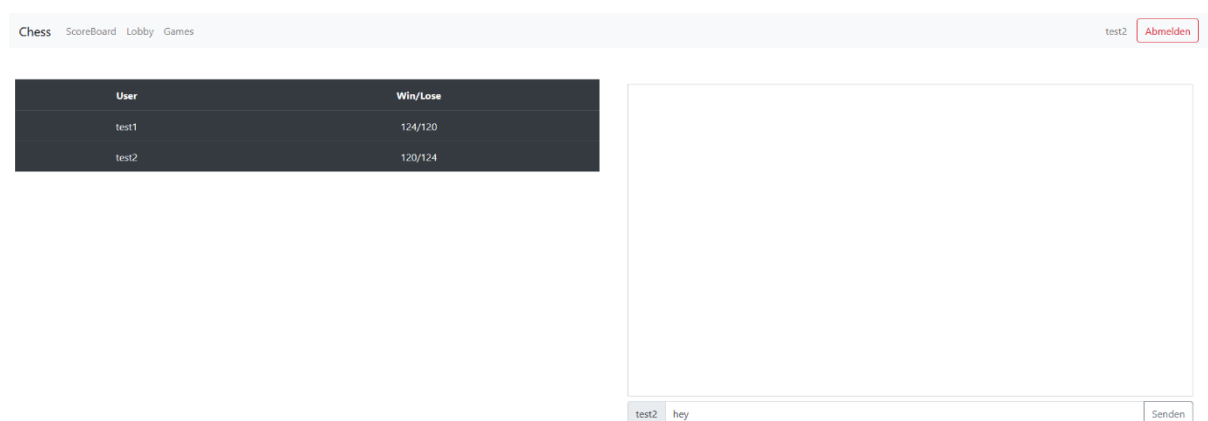


Abbildung 6: Score Board

