

Práctica Final (17 Març)

Se pide crear una aplicación que permita jugar al ajedrez.

Ajedrez



Cada jugador posee 16 piezas, ya sean blancas o negras.

Las piezas son las siguientes:

- Un rey
- Una dama
- Dos alfiles
- Dos caballos
- Dos torres
- Ocho peones

Cada tipo de pieza se mueve de una forma diferente, por lo que algunas son más importantes que otras.

Cada jugador decidirá el movimiento de sus piezas en cada turno. Comienza a jugar quien lleve las blancas, lo que le concede una pequeña ventaja. A partir de entonces ambos jugadores se turnan para mover sus piezas. Cada jugador intentará obtener ventaja sobre su oponente, ganando posiciones o consiguiendo piezas del adversario; aunque el objetivo final es atacar al rey de modo que no pueda ser defendido, se conoce como "jaque mate".

La victoria puede obtenerse además, si el rival abandona o se le agota el tiempo.

Otro posible resultado es el empate o "tablas", que se produce en cualquiera de los siguientes casos:

- Por acuerdo común: cuando ningún jugador tiene piezas suficientes para hacer jaque mate
- Cuando un jugador, sin estar en jaque, no puede realizar ningún movimiento, lo que se denomina tablas por ahogado

Movimientos

- El Rey se puede mover en cualquier dirección (vertical, horizontal y diagonales) avanzando o retrocediendo una sola casilla.
- La Dama también se puede mover en cualquier dirección avanzando o retrocediendo en el tablero el número de casillas que se desee, hasta encontrarse con otra pieza o los límites del tablero.
- El Alfil sólo se puede mover en dirección diagonal
- La Torre sólo se puede mover en vertical y horizontal, no en diagonal
- El Caballo se mueve avanzando 2 casillas en vertical y una en horizontal, o al contrario, se conoce como un movimiento en "L". Es la única pieza que puede saltar por encima de las demás.
- El peón puede avanzar una o dos casillas en dirección vertical en su primer movimiento, después de adelantado por primera vez sólo puede avanzar una casilla. No puede ir hacia atrás y no puede capturar las piezas contrarias que estén en su misma dirección. El peón podrá capturar las piezas que se encuentran a una casilla en diagonal respecto a él, no a las que estén delante de ellos. Un peón puede cambiarse por la pieza que su jugador desee si es capaz de alcanzar la última fila del tablero a la de su lado.

Los jugadores mueven por turnos. En cada turno, un jugador sólo puede mover una pieza. El jugador que juega con las piezas blancas es siempre el que mueve primero.

Las piezas no pueden saltar, en su movimiento, una por encima de la otra (a excepción del caballo).

Una pieza no puede ocupar una casilla ocupada por otra pieza del mismo color, pero sí una ocupada por otra del contrario, retirándola del tablero. Esta acción se conoce como "capturar".

Una jugada que ataque al rey se conoce como "jaque"; es obligatorio para el jugador cuyo rey esté atacado salir del jaque. Si el jugador no puede defender al rey, está en "jaque mate" y pierde la partida.

1a Entrega (3 Març)

- Taulell
- Fitxes
- Moviment Fitxes
- Ombra de possibles moviments

2a Entrega (17 Març)

- Capturar Fitxes
- Temps per jugador
- Torns
- Jaque
- Jaque Mates
- Botó empatie