

# Házi feladat felhasználói dokumentáció – Sakkjáték

Móczár Dániel – CHYD8H

## A sakkjáték ismertetése:

A sakkjátékot két játékos játssza egymás ellen a négyzet alakú, 8x8 mezőből álló sakktáblán, 16–16 bábuval. A játékosok felváltva lépnek, és mindkettőjük célja, hogy a másik fél király nevű figuráját megtámadják, mégpedig úgy, hogy a támadást ne tudja elhárítani, azaz mattot adjanak.

A sakkot sakktáblán játszik. A sakktábla mezei felváltva sötét, illetve világos színűek. A sakktábla sorait számokkal, oszlopait betűkkel azonosítjuk.

A két játékos 16-16 sakkfigurával játszik egymás ellen, melyek kezdetben egy meghatározott rend szerint állnak fel a sakktáblára. A sakkfigurák különböző típusúak lehetnek és a típusnak megfelelően különbözőképpen léphetnek. A figurák a következők:

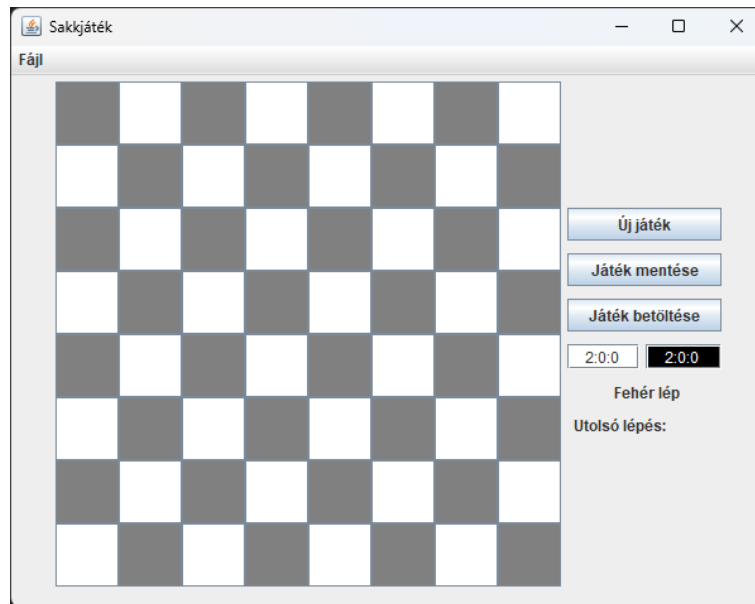
- gyalog X8 (a második sorban helyezkednek el):  
A gyalog egyenesen előre, a kezdőlépésnél kettőt, egyébként egyszerre egyet tudnak lépni. Ütni jobbra-előre, illetve balra-előre tudnak.
- bástya X2 (az első sor szélein helyezkednek el):  
A bástyák egyenesen előre vagy szélre, bármennyit tudnak lépni.
- huszár X2 (az első sorban a bástyáktól eggyel bentebb helyezkednek el):  
A huszár ún. lólépésben (L alakban) tud lépni, tehát kettőt előre és egyet oldalra.
- futó X2 (az első sorban a huszártól eggyel bentebb helyezkednek el):  
A futók átlósan tudnak lépni, bármennyit.
- vezér (az első sorban középen jobb oldalt vagy bal oldalt helyezkedik el):  
A vezér egyenesen vagy átlósan, bármennyit tud lépni.
- király (a vezér mellett helyezkedik el):  
A király egyenesen vagy átlósan, egyszerre egyet tud lépni.

Ha egy bábu az ellenfél bábujaára lépne, akkor az leütődik, lekerül a sakktábláról.

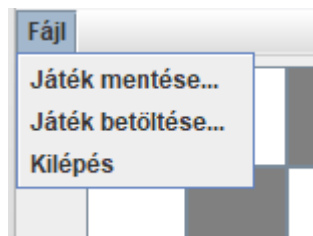
A játék lényege, hogy az ellenfél király bábuját olyan helyzetbe hozzuk, hogy a támadást ne tudja kivédeni (sakk-matt helyzet).

## A sakkprogram használata:

A program elindítása után a következő kinézetű ablak jelenik meg.



Az ablak felső sávjában menüsor található a Fájl menüvel. A Fájl menüből az alábbi funkciók érhetők el:



- Játék mentése: A játékállás mentése fájlba
- Játék betöltése: A mentett játékállás betöltése fájlból
- Kilépés: Program bezárása

Az **Új játék** gombra kattintva megjelennek a bábuk a sakktáblán. A fehér játékos kezd, és elindul a sakkórája. Ha már fut egy játék, akkor az adott állás elveszik.



A program kijelzi, hogy épp a fehér vagy fekete bábu következik. Ekkor a játékos kiválaszthatja a bábút, amellyel lépni kíván. A kiválasztott bábu mezeje rózsaszínre vált, és kékkel kijelzi, hogy mely mezőkre léphet. A lépést valamely kék mezőre kattintással lehet elvégezni.



Előfordulhat, hogy a kiválasztott sakkfigurával nem lehet lépést végrehajtani, mert például sakkhelyzetbe kerülne a saját királya. Ekkor a kiválasztást a rózsaszín mezőre kattintva meg lehet szüntetni, és egy másik bábút kiválasztva lehet próbálkozni.

Ha sakkot adtunk, akkor a sakkbán lévő király mezeje pirossá válik. Ilyenkor csak olyan lépések lehetségesek, amelyek a sakkhelyzet megszüntetését eredményezi. Ha nincs ilyen lehetőség, akkor sakk-matt, a játéknak vége, melyről egy felugró ablak értesít.

## **Sakkóra**

A sakkpartira játékosonként 2-2 óra áll rendelkezésre, melyet sakkóra mér. Ahogy felváltva lépünk, a sakkóra felváltva számolja a fennmaradó időt. Amennyiben valamely játékos játékidéje elfogyna, a játékos veszít, a játéknak vége. Ebben az esetben egy felugró ablak értesít a játék végétől.

## **Játék mentése**

Ha a játékot meg szeretnénk szakítani, a játékállást elmenthetjük. Ezt az állást később visszatölthetjük az állás betöltése gombbal, és folytathatjuk a megszakított játékot.

A játék mentése gombra kattintva kiválaszthatjuk, mely fájlba szeretnénk a játékunkat elmenteni. Elmentés után ez a játék félbeszakad, a programablak egy üres sakktáblára vált.

## **Játék betöltése**

A játék betöltése gombbal megnyithatjuk a korábban elmentett fájlt. A játék ott folytatódik, ahol a mentéskor félbeszakadt. A legutolsó lépést a programablak kijelzi.

A játékhoz jó szórakozást kívánok!