

Manual do Usuário

Versão 1.0 - Português

21/10/00 – Marvin Oliver Schneider

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	1
1. REGRAS DO JOGO XADREZ.....	2
1.1. CONSIDERAÇÕES GERAIS	2
1.2. MOVIMENTOS NORMAIS.....	4
1.3. MOVIMENTOS ESPECIAIS	9
2. ESTRUTURAS TÁTICAS/ESTRATÉGICAS.....	16
2.1. ATAQUE.....	16
2.2. ATAQUE DUPLO	17
2.3. GARFO	18
2.4. BLOQUEIO.....	19
2.5. INFLUÊNCIA NO CENTRO.....	20
2.6. DOMÍNIO DE LINHAS E LIBERDADE DE MOVIMENTO	21
3. INSTALAÇÃO DO PROGRAMA E REQUISITOS MÍNIMOS.....	22
4. FUNCIONAMENTO.....	23
4.1. COMO COMEÇAR.....	23
4.2. COMO JOGAR	26
4.3. COMO CONFIGURAR O JOGO	27
4.4.1. <i>Línguas diferentes</i>	27
4.4.2. <i>Jogadores simulados</i>	28
4.5. COMO SALVAR E CONTINUAR UM JOGO.....	29
4.6. COMO UTILIZAR A TELA DE AJUDA.....	30
CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
PROBLEMAS NA INSTALAÇÃO OU OPERAÇÃO DO PROGRAMA	32
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	34
GLOSSÁRIO.....	35

Apresentação

Xadrez é um dos mais antigos jogos da humanidade – e também um dos mais complicados. Ele exige concentração, análises ponderadas e boas habilidades lógicas.

Com o surgimento do processamento automático de informações no começo do século, iniciou-se o desenvolvimento de máquinas e programas que visavam passo a passo quebrar o segredo, porém, mesmo até hoje não se achou um sistema perfeito, mas filosofias cada vez melhores para enfrentar o desafio.

O sistema Monarch se encaixa nesse processo de constantes melhorias, trazendo uma visão diferente dos projetos existentes.

Monarch é um sistema de Xadrez simplificado que tem como objetivo ensinar Xadrez para o usuário de uma maneira bastante agradável e oferecer uma alternativa aos programas tradicionais utilizando um método completamente novo de jogar. Através de jogadores humanos simulados, é possível treinar habilidades técnicas específicas. O tutorial fornece a base tática/estratégica para se obter sucesso em partidas reais. A disponibilidade de várias línguas facilita a interação com o usuário.

O presente manual aborda todas as funcionalidades do sistema bem como as regras do jogo e algumas instruções de como ganhar uma partida de Xadrez. Assim ele serve para orientação do iniciante e referência do jogador avançado que quer utilizar todas as funcionalidades disponíveis.

1. Regras do jogo Xadrez

1.1. Considerações Gerais

As regras básicas do Xadrez são bastante simples. A inspiração do jogo pode ser descrita por uma briga de dois povos da idade média. Dentro de cada povo existe uma hierarquia e a peça mais importante (como poderia ser diferente?) é o rei.

As peças no total são para cada povo:

Um rei	[#]
Uma rainha	[W]
Duas torres	[T]
Dois bispos	[I]
Dois cavalos	[P]
Oito peões	[i]

O campo da batalha é um tabuleiro de 64 posições, ele é um quadrado de oito posições horizontais e oito posições verticais que são - para melhor distinguí-los - pintadas de preto e branco.

Para facilitar a leitura de partidas dos grandes mestres e escrever partidas no papel existe uma numeração:

A, B, C, D, E, F, G, H na horizontal e
8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 na vertical

A	B	C	D	E	F	G	H	
								8
								7
								6
								5
								4
								3
								2
								1

Existe uma posição inicial que deve ser observada rigorosamente. As peças brancas são posicionadas nas linhas 1 e 2 da seguinte forma:

Um linha cheia de peão na linha 2 e na linha 1 observe-se o seguinte esquema:

Torre - Cavalo - Bispo - Rainha - Rei - Bispo - Cavalo - Torre

A	B	C	D	E	F	G	H	
								8
								7
								6
								5
								4
								3
[i]	[i]	[i]	[i]	[i]	[i]	[i]	[i]	2
[T]	[P]	[I]	[W]	[#]	[I]	[P]	[T]	1

Lá estão as figuras pesadas - como são chamadas às vezes - atrás de uma grade de peões. As torres parecem ser as torres de um grande castelo. O rei e a rainha no centro merecem todas as atenções. Pode se observar que a posição é praticamente simétrica.

As peças pretas tem uma posição inicial de batalha bem parecida. Também uma grade de peões - que já na roma antiga se mandava como os primeiros para a guerra. Esta grade de peões se localiza então na linha 7. Atrás desta linha de novo a linha das figuras nobres:

Torre - Cavalo - Bispo - Rainha - Rei - Bispo - Cavalo - Torre

Importante: Rei e Rainha dos dois povos estão na mesma coluna.

A	B	C	<u>D</u>	<u>E</u>	F	G	H	
[T]	[P]	[I]	[W]	[#]	[P]	[I]	[T]	8
[i]	[i]	[i]	[i]	[i]	[i]	[i]	[i]	7
								6
								5
								4
								3
[i]	[i]	[i]	[i]	[i]	[i]	[i]	[i]	2
[T]	[P]	[I]	[W]	[#]	[I]	[P]	[T]	1

Depois de colocar esta posição no tabuleiro pode-se finalmente começar o jogo.

1.2. Movimentos normais

O objetivo do jogo é colocar o rei do adversário em mate, mas o que significa isso e como chegamos lá?

Primeiramente deve-se saber que cada peça pode-se movimentar e cada peça pode atacar ou retirar uma outra peça do adversário. Porém, cada uma se movimenta e luta de uma maneira diferente.

A figura talvez mais fácil de entender é **a torre**. A torre pode se mover verticalmente e horizontalmente a partir da posição atual a qualquer lugar que esteja livre nestas linhas, isto é, para cima, para baixo, para a direita e para a esquerda. Se esta peça encontrar uma do adversário no caminho ela pode comer esta peça para obter vantagem - mas não precisa. Tudo isto depende da estratégia do jogador.

<u>A</u>	B	C	D	E	F	G	H	
.								8
.								7
.								6
.								5
.								4
.								3
.								2
[T]	<u>1</u>

Imaginemos então que num tabuleiro vazio haja uma torre na casa A1. A torre pode se movimentar como alternativas para as casas A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8 ou na outra direção B1, C1, D1, E1, F1, G1, H1.

Imaginemos que neste mesmo campo de batalha exista um bispo perdido do inimigo na casa D1. A torre pode assim se movimentar para as casas A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8 ou para as casas B1, C1, D1. Em D1 não havia um bispo do inimigo? Pois é, se eu escolher dentre estas possibilidades, mover a torre para D1 a torre automaticamente tira a outra peça do tabuleiro.

<u>A</u>	B	C	D	E	F	G	H	
.								8
.								7
.								6
.								5
.								4
.								3
.								2
[T]	.	.	X[I]X					<u>1</u>

Desta maneira fácil funcionam praticamente todas as peças. Observe-se porém:

O bispo se movimenta diagonalmente sem limite de casas. Isto é, um bispo na casa B1 pode ir para todas as casas na diagonal A1 -> H8 e para qualquer casa da pequena diagonal A3 -> C1. Ele também pode tirar as peças que se encontram nestas diagonais.

A	B	C	D	E	F	G	H	
							.	8
						.		7
					.			6
				.				5
			.					4
.		.						3
	[I]							2
.		.						1

A dama pode ser considerada uma mistura entre bispo e torre. Na verdade ela combina as habilidades dos dois fazendo dela a figura mais poderosa do tabuleiro.

A partir da posição atual ela pode se mover nas diagonais e também na vertical e horizontal.

A	B	C	D	E	F	G	H	
			.				.	8
.			.			.		7
	.		.		.			6
		.	.	.				5
.	.	.	[W]	4
		.	.	.				3
	.		.		.			2
.			.			.		1

A característica principal do **cavalo** é de pular. Isto ocorre conforme o seguinte diagrama:

A	B	C	D	E	F	G	H	
								8
								7
		.		.				6
	.				.			5
			[P]					4
	.				.			3
		.		.				2
								1

Nota-se que não importa o que há nos campos não marcados no meio, pois o cavalo não passa por eles.

O **peão** pode - na posição inicial ir duas casas para a frente (em direção da outra cor) ou uma. Depois que se moveu uma vez, somente é possível se mover uma casa para a frente e apenas se a casa da frente estiver vazia. Mesmo uma peça do adversário não pode-se retirar da casa. Somente é possível retirar peças do adversário nas primeiras casas das diagonais na frente.

A	B	C	D	E	F	G	H	
								8
						.		7
[i]						[i]		6
[i]	.	X[L]X						5
	[i]		.		.			4
			.		[i]			3
			[i]					2
								1

O **rei** - a princípio - pode se mover para todas as casas próximas a ele como mostra o seguinte diagrama:

A	B	C	D	E	F	G	H	
								8
								7
		.	.	.				6
		.	[#]	.				5
		.	.	.				4
								3
								2
								1

Porém, ele não pode se mover para dentro de linhas de ataque, ou seja, uma possibilidade do inimigo retirar o rei (o que as regras não permitem).

A	B	C	D	E	F	G	H	
								8
								7
		.	.					6
		.	[#]					5
		.	.					4
				[T]				3
								2
								1

Nesta posição o rei não pode se mover para dentro da linha E8-E1 por estar controlada pela torre em E3.

1.3. Movimentos especiais

Após esta explicação das regras básicas deve-se então conhecer ainda algumas situações especiais que podem ocorrer:

Na hora que o **peão de uma outra cor chega à linha base do adversário** e assim não pode ficar andando mais para a frente, ele é trocado - conforme o desejo do jogador - para uma rainha (na maioria dos casos), uma torre, um bispo ou um cavalo. A seguinte posição então:

A	B	C	D	E	F	G	H	
			.					8
			[i]					7
								6
								5
								4
								3
								2
								1

após o movimento do peão poderá ter como resultado:

A	B	C	D	E	F	G	H	
			[W]					8
								7
								6
								5
								4
								3
								2
								1

Um rei e uma torre podem fazer o chamado "**roque**" se não houver obstáculo nem ataque no caminho e se ninguém ainda movimentou estas peças.

Por exemplo:

A	B	C	D	E	F	G	H	
								8
								7
								6
								5
								4
								3
								2
[T]				[#]			[T]	1

Considerando que nenhuma das peças se movimentou até agora. Pode-se obter as seguintes posições após o roque:

(a)

A	B	C	D	E	F	G	H	
								8
								7
								6
								5
								4
								3
								2
		[#]	[T]				[T]	1

Ou

(b)

A	B	C	D	E	F	G	H	
								8
								7
								6
								5
								4
								3
								2
[T]					[T]	[#]		1

Finalmente existe a figura do "**en passant**". Considerando o seguinte diagrama:

A	B	C	D	E	F	G	H	
								8
			[i]					7
			.					6
			.	[i]				5
								4
								3
								2
								1

O peão em D7 pode avançar até D6 e D5. Em ambas as posições ele pode ser retirado pelo peão branco em E5. Se ele se mover até D6 normalmente por E5-D6x - se ele se mover até D5 "en passant" ou seja "ao passar". A posição resultante será a mesma em ambos os casos:

A	B	C	D	E	F	G	H	
								8
								7
			[i]					6
								5
								4
								3
								2
								1

O objetivo final do jogo é colocar o rei do adversário em **Xeque-Mate**. Para isto, ele primeiro tem que se encontrar em **Xeque**. Xeque é o ataque do rei por qualquer outra peça. Por exemplo:

A	B	C	D	E	F	G	H	
								8
	[I]							7
		.						6
			[#] +					5
								4
								3
								2
								1

Aqui o rei está na linha de ataque do bispo. Sempre que ele estiver em uma linha de ataque, vai ter que se desfazer do ataque, movendo-se para uma casa não

atacada, colocando outra peça na linha de ataque ou retirando a peça atacante. Na presente posição, não há peça para colocar no meio nem a possibilidade de retirar o bispo, pois o rei não o alcança. Então ele somente poderá sair do ataque. Isto dá as seguintes possibilidades para ele:

A	B	C	D	E	F	G	H	
								8
	[I]							7
			.	.				6
		.	[#]	.				5
		.	.					4
								3
								2
								1

Quando não há mais possibilidades de eliminar o ataque fala-se de um Xeque-Mate. A seguir duas posições clássicas de Xeque-Mate:

(a)

A	B	C	D	E	F	G	H	
								8
								7
								6
								5
								4
								3
[T]	2
[T]	.	.	.	[#] ++	.	.	.	1

O rei está sendo atacado por uma torre e não pode sair para a próxima linha, pois esta já está no controle da outra torre.

(b)

A	B	C	D	E	F	G	H	
								8
								7
								6
								5
								4
		[I]						3
		.	[W]	.				2
		.	[#] ++	.				1

Nesta posição o rei está sendo "pregado na parede" pela dama em D2. É importante observar que esta dama tem que ser protegida por uma outra peça porque senão o rei simplesmente poderia retirar ela desfazendo assim o ataque.

Existem jogadores com muito azar que não observam que um rei, para estar em Xeque-Mate, tem que estar em Xeque também. Não lembrando disto pode ocorrer um **empate** como na seguinte figura.

A	B	C	D	E	F	G	H	
								8
								7
								6
								5
								4
	[I]				[T]			3
[W]			2
			.	[#]ok	.			1

Pelas regras do Xadrez a partida termina aqui pois o rei não consegue mais se mover. Porém, ele não está atacado - resultado é um empate forçado.

2. Estruturas táticas/estratégicas

A abordagem a seguir é curta e bastante objetiva. Não tentou-se substituir os livros de Xadrez que existem no mercado, mas sim, dar uma impressão de certas maneiras de jogar que ajudem a ganhar uma partida de Xadrez.

2.1. Ataque

Como já dito anteriormente uma peça pode atacar uma outra peça, isto é, ameaçar a retirá-la. É importante saber que geralmente busca-se proteger as próprias peças ameaçando tirar então a peça que as ataca.

Se um ataque vale a pena ou não (não levando em consideração vantagens gerais posicionais) é pura matemática. Cada peça no tabuleiro tem um determinado valor resultante de seu uso e da probabilidade de finalmente dar Xeque-Mate. Os valores são:

Rainha: 9
Torre: 5
Bispo: 3
Cavalo: 3
Peão: 1

Sendo assim deve-se procurar pelo menos fazer uma troca com valores iguais. Vale a pena lembrar que uma troca também é vantajosa por simplificar a posição no tabuleiro. Este tipo de ataque e contra-ataque pode ocorrer na seguinte posição:

A	B	C	D	E	F	G	H	
								8
	[i]							7
		[W]						6
			[W]					5
			[T]					4
								3
								2
								1

Preto ou branco - estando na vez nesta posição – pode iniciar uma troca de damas. Porém, o jogador preto pode talvez não gostar muito da idéia, porque depois ele ficará com uma desvantagem material ainda mais clara.

2.2. Ataque duplo

Um ataque duplo é um ataque em duas peças adversárias ao mesmo tempo sendo que duas peças diferentes as atacam.

A	B	C	D	E	F	G	H	
								8
		[T]	[T]					7
		.	.					6
		.	.					5
		.	.					4
		[P]	[I]					3
								2
								1

Preto na vez nesta posição pode escolher tranquilamente entre as duas peças – qual ele mais goste. Porém, esta posição somente se torna interessante com o jogador atacado na vez, porque ele tem que decidir, querendo ou não, qual das duas peças ele vai abandonar já que ele não pode fazer dois movimentos ao mesmo tempo.

2.3. Garfo

O garfo é muito parecido com o ataque duplo. Aqui também o outro jogador tem que decidir qual peça ele vai abandonar. Mas agora, somente uma peça ataca duas do outro jogador. Pode-se considerar um caso clássico o cavalo atacando ao mesmo tempo uma torre e uma rainha. Também clássico, mas pior ainda, é um cavalo que ataca a rainha e ao mesmo tempo dá Xequê no rei. Desta maneira é imperativo pelas regras desfazer o ataque do rei significando – se o ataque for bem planejado – que o rei tem que sair da linha de ataque. Assim o outro jogador praticamente ganha o jogo retirando a rainha, a mais poderosa peça. Verifica-se um exemplo a seguir:

A	B	C	D	E	F	G	H	
								8
								7
								6
								5
								4
			[P]					3
								2
		[W]		[#] +				1

Neste caso realmente não há salvação a não ser colocar o rei em D1 e pelo menos conseguir ainda, tirar o cavalo após a perda da rainha.

2.4. Bloqueio

Uma peça vale como bloqueada se ela se encontra na linha de ataque de uma outra peça com um valor alto. Assim não pode-se colocá-la em outro lugar para não arriscar a figura atrás dela.

O bloqueio é verdadeiro se a peça ameaçada a ser atacada é o rei, pois as regras não permitem que um jogador cause um Xeque no próprio rei. Um exemplo disso:

A	B	C	D	E	F	G	H	
								8
								7
								6
	[T]	.	.	[L]	.	[#]		5
								4
								3
								2
								1

O bispo em E5 não pode ser movido para não causar um Xequê no rei em G5, então ele se encontra bloqueado.

O bloqueio é falso se a peça ameaçada a ser atacada é uma outra peça com um valor alto, por exemplo a dama. Neste caso pode-se retirar a peça que está no meio da linha de ataque, mas isto é na maioria dos casos um movimento tão ruim que a situação também é chamada de bloqueio.

2.5. Influência no Centro

A influência no centro do tabuleiro é importante no início do jogo. Na abertura em si, e logo após, tenta-se concentrar as forças no quadrado central do tabuleiro. Isto principalmente ocorre porque as peças mais importantes do jogo se encontram na vizinhança, mas também para evitar que as forças não sejam desenvolvidas direito o que pode ocorrer se um jogador tentar se concentrar em um dos lados logo no início.

A	B	C	D	E	F	G	H	
[T]		[I]	[W]	[#]	[I]		[T]	8
[i]	[i]	[i]	[i]			[i]	[i]	7
		[P]			[P]			6
				[i]	[i]			5
				[i]				4
		[P]	[i]					3
[i]	[i]	[i]				[i]	[i]	2
[T]		[I]	[W]	[#]	[I]		[T]	1

Na posição acima pode-se verificar que a primeira batalha irá acontecer no quadrado central do tabuleiro. Isto é um caso típico e deve-se sempre seguir este modelo.

2.6.Domínio de linhas e liberdade de movimento

Mais para a frente do jogo considera-se importante ter controle de linhas e liberdade de movimento ao mesmo tempo.

Controlar uma linha significa ter o poder de ameaçar qualquer peça que entre na linha a ser retirada.

Ter liberdade de movimento significa poder escolher entre várias possibilidades de mover uma peça – principalmente quando for de peso – e não ter que deixar ela inutilmente parada em um canto do tabuleiro.

A	B	C	D	E	F	G	H	
.	.	.	[W]	8
		.	.	.				7
	.		.		.			6
.			.			.		5
			.				.	4
			.					3
			.			[i]	[i]	2
			.			[P]	[T]	1

Enquanto a rainha na posição de cima controla várias linhas e tem liberdade de movimento total, a torre branca não tem utilidade alguma, pois não consegue se mover.

3. Instalação do programa e requisitos mínimos

O programa é fornecido em um disquete 3 ½ polegadas. Pode-se copiar o arquivos MONARCH.EXE para qualquer lugar utilizando o Windows Explorer ou, se preferir, utilizar o programa INSTALL.BAT fornecido que irá criar o diretório c:\monarch no seu disco rígido e copiar os arquivos neste diretório.

Recomenda-se executar o programa em um IBM-PC ou compatível com o sistema operacional Windows 95, 32 MB de memória RAM e uma velocidade mínima de 233 MHz. Por ter uma interface bastante simples o programa provavelmente funcionará também em outros micros e plataformas. Porém, o tempo de processamento pode aumentar consideravelmente.

4. Funcionamento

O funcionamento do programa Monarch é bastante simples. Ele faz uso de uma interface ascii e assim terá a possibilidade de rodar em máquinas mais antigas. A navegação pelas telas ocorre através das teclas do cursor e [enter] ou [return] para confirmar. Se preferir também é possível utilizar o teclado numérico com as teclas "8" (para cima), "4" (para a direita), "6" (para a esquerda), "2" (para baixo) e "5" (confirma).

4.1. Como começar

Para carregar o programa basta escolhê-lo no Windows Explorer ou rodá-lo do prompt de comando, digitando:

C: [enter]

CD \MONARCH [enter]

MONARCH [enter]



fig.1: O menu de escolha de língua de operação

Após a leitura do programa de disco será exibida a tela de escolha da língua. O programa Monarch como um todo pode funcionar em três línguas operacionais, português, alemão e inglês. Para escolher uma língua basta colocar a barra azul em cima da respectiva opção utilizando as teclas do cursor (8 ou 2) e confirmar com [enter] ou [return] (ou 5).

O programa Monarch – aliás – pode rodar em janela ou na tela completa em modo texto.

Depois da escolha da língua é exibida a tela principal.



fig. 2: O menu principal

As opções da lista são:

SOBRE O SISTEMA - após a escolha desta opção serão exibidas na tela algumas informações gerais sobre o sistema, dedicatória, agradecimentos e professores orientadores.

JOGAR: JOGADOR x JOGADOR - operação do programa no modo de dois jogadores. O programa Monarch somente irá cuidar para ninguém violar as regras do Xadrez e irá também informar o vencedor no final da partida.

JOGAR: JOGADOR x MONARCH - um jogador humano joga contra o programa Monarch. Nesta opção o jogador utilizará as peças brancas e Monarch as peças pretas.

JOGAR: MONARCH x JOGADOR - também pode-se escolher que o programa Monarch em vez do jogador humano começará o jogo com as peças brancas escolhendo esta opção.

JOGAR: MONARCH x MONARCH - se quiser até o próprio programa Monarch pode jogar contra si mesmo.

CONFIGURAÇÕES - o programa Monarch pode operar nos modos padrão dele, isto é, como qualquer programa de Xadrez procurar o máximo desenvolver um bom jogo, mas para jogadores mais iniciantes ele também pode disponibilizar jogadores humanos simulados. No menu de configurações pode-se escolher de que modo o programa irá jogar e além disso redefinir (se necessário) a língua de operação.

TUTORIAL - pode-se consultar um pequeno tutorial de Xadrez online com um somatório das regras e algumas explicações táticas.

AJUDA - pode-se solicitar com esta opção uma ajuda rápida da utilização do programa.

SAIR DO PROGRAMA - para terminar o programa Monarch.

4.2. Como jogar

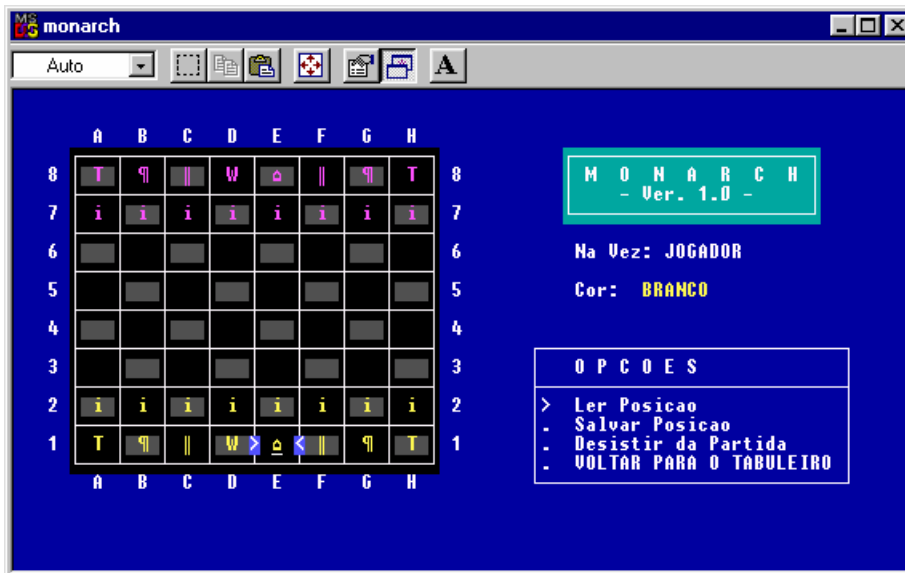


fig. 3: O tabuleiro com as peças

Para jogar basta colocar o cursor na posição da peça que queira utilizar para jogar e confirmar com [enter]. Então aparecerá em cima do cursor um "I" e "peça foi escolhida" no lado direito do tabuleiro. Depois precisa-se somente mover o cursor até a posição de destino e confirmar novamente com [enter]. Se houver algum engano ou erro no processo o sistema Monarch acusará tal erro no lado inferior da tela com:

“sem peça disponível” - tentou-se escolher uma peça numa casa vazia.

“destino inválido” - tentou-se mover a peça atual para um destino inválido.

“peça do adversário” - tentou-se mover uma peça do adversário.

Nesses três casos precisa-se escolher outra peça.

Nesta tela é finalmente bom notar que as peças brancas são – na verdade – amarelas e as peças pretas roxas. Isto ocorre para facilitar a leitura na tela.

4.3. Como configurar o jogo

Através do menu principal pode-se acessar o menu de configurações.



fig. 4: O menu de configurações

No menu de configurações se encontram disponíveis a opção de configuração da língua – o menu chamado é o menu do começo do jogo – e a opção de configurar o algoritmo do programa, isto é, configurar jogadores simulados ou um dos modos padrão.

4.4.1. Línguas diferentes

Como já descrito acima, pode-se acessar três línguas diferentes de operação.

4.4.2. Jogadores simulados

Escolhendo a opção de configuração de algoritmo acessa-se o seguinte menu:



fig. 5: O menu de configuração do algoritmo

Pode-se então escolher como o programa irá jogar. O modo padrão nível 1 é o modo de operação normal do programa com um tempo razoável de resposta. O modo padrão nível 2 existe para examinar eventuais problemas de Xadrez. Cada um dos jogadores simulados tem suas características particulares de jogo. Os nomes foram escolhidos randomicamente e qualquer relação com pessoas reais é mera coincidência.

4.5. Como salvar e continuar um jogo

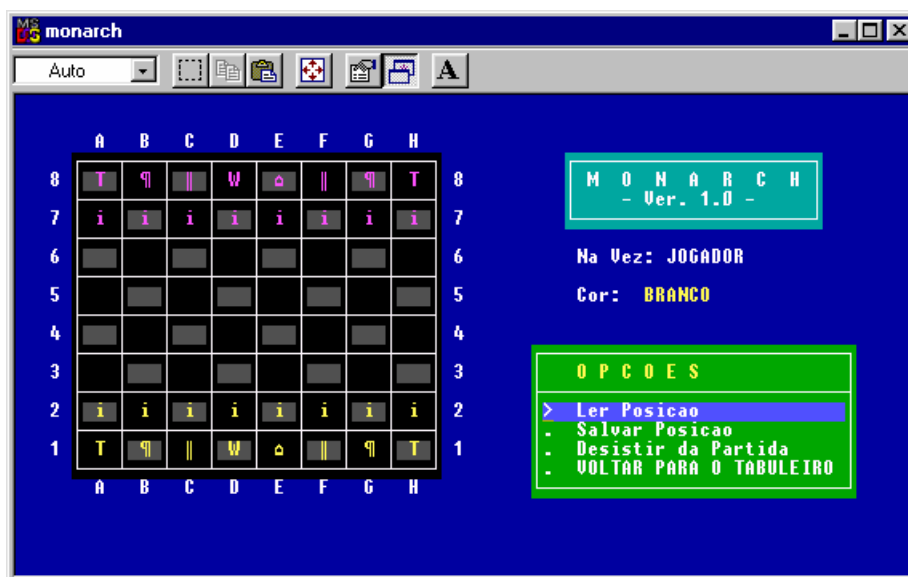


fig. 6: O menu de opções durante a jogada

Na tela de jogadas mesmo pode-se escolher – movendo o cursor para fora do lado direito do tabuleiro – as opções de ler e salvar posições. Após selecionadas, o nome do arquivo tem que ser fornecido pelo usuário. Caso ocorra algum erro na leitura ou na hora de salvar, o usuário é informado através de uma mensagem de erro. Caso contrário a operação é executada.

4.6. Como utilizar a tela de ajuda

A tela de ajuda pode ser acessada pelo menu principal. Ela explica o funcionamento básico do programa.



fig. 7: Uma página da tela de ajuda

Considerações Finais

Com o presente manual tentou-se encontrar uma maneira fácil de ensinar o uso do programa bem como as regras básicas e táticas do jogo Xadrez. O programa pode ser considerado auto-explicativo e serve tanto para passar as noções fundamentais ao iniciante quanto treinar o jogador intermediário.

Em caso de alguma dúvida pode-se encontrar o autor através do endereço de e-mail:

Marvin@teacher.com

Bom divertimento!

Problemas na Instalação ou Operação do Programa

Problema	Causa/Solução
Após a instalação com INSTALL.EXE os arquivos não se encontram no disco rígido	<p>Os arquivos não foram copiados. Isto pode ocorrer porque o disco rígido pode estar lotado. Neste caso deve-se liberar mais espaço.</p> <p>Uma outra possibilidade é que os arquivos não se encontram no disco de instalação. Neste caso deve-se conversar com o fornecedor do disco.</p>
Mensagem: "não é possível abrir o arquivo"	<p>No caso de leitura tentou-se abrir um arquivo que não existe ou não existe no local indicado. Solução: Pesquisar aonde se encontra o arquivo e fornecer o nome certo.</p> <p>No caso de gravação tentou-se fazer uma das seguintes alternativas:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Salvar um arquivo num disco cheio. Solução: Liberar espaço antes de salvar2. Salvar um arquivo num disco com defeito. Solução: Substituir o disco3. Salvar um arquivo num disco que esteja protegido contra gravação. Solução: Retirar a proteção contra gravação4. Salvar um arquivo em disquete sem disquete no drive. Solução: Colocar disquete.

Mensagem: “sem peça disponível”	Tentou-se escolher uma peça numa casa vazia ou escolher uma peça do adversário. Solução: Escolher a peça certa.
Mensagem: “destino inválido”	Tentou-se mover a peça atual para um destino inválido. Solução: Selecionar um destino válido.
Mensagem: “peça do adversário”	Tentou-se mover uma peça do adversário. Solução: Selecionar uma peça da cor correta.
O programa não carrega	O arquivo MONARCH.EXE foi corrompido - executar o programa de instalação novamente.
Qualquer outro erro	Mandar um e-mail para o autor

Referências Bibliográficas

- PFLEGER, Helmut et alii. Zug um Zug – Schach für Jedermann 3 – Offizielles Lehrbuch des Deutschen Schachbundes zur Erringung des Königsdiploms. Niederhausen/Alemanha: Falken Verlag, 1989, 2a. Ed.

Glossário

Bloqueio

Uma dama, um bispo ou uma torre atacam uma peça que se encontra em uma linha de ataque com uma outra peça de alto valor, isto é, retirando a peça atacada o jogador arriscará a perda da peça de maior valor, assim, impossibilitando o movimento da peça atacada. Se a peça de maior valor for o rei, o movimento da peça atacada é proibido pelas regras do Xadrez.

Controle de Linhas

Uma peça controla uma linha se ela pode atacar qualquer peça que se posicionar nesta linha. Somente dama, torre ou bispo podem estabelecer controles de linhas.

En Passant

Termo francês para a maneira de retirar um peão do outro jogador que esteja tentando passar, isto é, um peão que avança duas casas da linha inicial pode ser retirado por um peão que teria o direito de eliminar a peça se tivesse somente avançado uma casa.

Garfo

Uma peça ataca duas peças do adversário ao mesmo tempo com a finalidade de retirar uma das duas. No caso clássico um cavalo ataca o rei e a dama do outro jogador. Garfos, porém, são possíveis com todas as peças.

Influência no centro

Define-se como influência no centro a posição de uma figura no quadrado 4x4 central do tabuleiro ou a possibilidade de atacar peças que se encontram neste local.

Interface Ascii

Maneira de se comunicar com o usuário mostrando letras especiais e do alfabeto normal na tela.

Linha Base

A linha em qual fica o rei na posição inicial do jogo – no caso das peças brancas é a linha 8 e no caso das peças pretas a linha 1.

Mate

O rei em Xeque não tem mais possibilidades de escapar, isto é, ele não pode tirar a peça atacante, se mover para outra casa não atacada ou colocar uma figura na linha de ataque. Colocar o rei do adversário em mate é o objetivo do jogo.

Menu

O menu é uma lista de opções. No projeto Monarch todos os acessos às funcionalidades são feitos através de menus.

Memória RAM

Memória que se usa para armazenar dados temporariamente no processamento de tarefas.

Peão Avançado

Um peão que consegue chegar à linha base do adversário e por isso pode se transformar em qualquer outra peça existente (fora o rei).

Roque

No roque o rei se movimenta duas casas para o lado de uma das torres, a qual logo em seguida é posicionada no outro lado do rei. Para poder executar o roque o rei não pode se encontrar em Xeque e as peças envolvidas não podem ter sido movidas antes.

Sistema Operacional

Programa básico que disponibiliza as funcionalidades fundamentais de um computador para o uso por aplicativos.

Teclas do Cursor

Teclas para direcionar o movimento do cursor. As Teclas do Cursor são utilizadas para navegar no programa.

Windows Explorer

Navegador que permita o acesso a arquivos bem como a deleção ou cópia.

Xeque

Ataque ao rei por uma peça do adversário.