

BestChess felhasználói útmutató

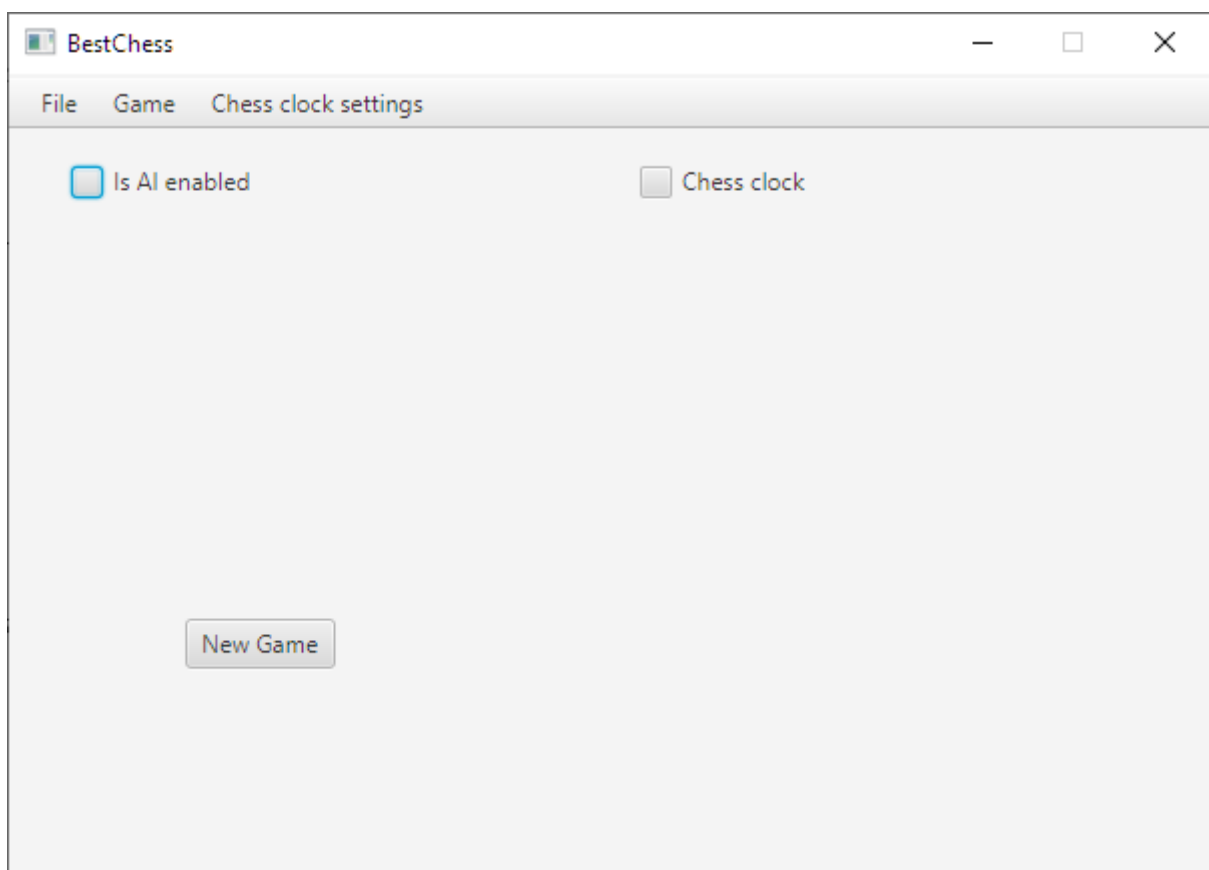
1. A program indítása

A programot a következő módon lehet elindítani:

- Indítsunk egy parancssort a projekt mappájában
- Írjuk be a következő parancsot: „mvnw.cmd clean javafx:run”

2. A program beállításai

Az alkalmazást megnyitva a következő menüt látjuk



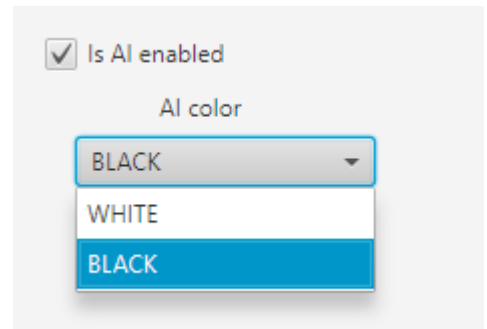
A játéknak kettő része konfigurálható:

- Sakkrobot
- Sakkóra

2.1. Sakkrobot beállítások

Az „Is AI enabled” dobozra kattintva bekapcsolhatjuk a sakkrobotot a játékban. A sakkrobot nem játékállás-függő, korábban elkezdett játékban is engedélyezhetjük akkor is, ha korábban nem volt.

A sakkrobotnak megadhatjuk, hogy melyik oldalt kezelje.

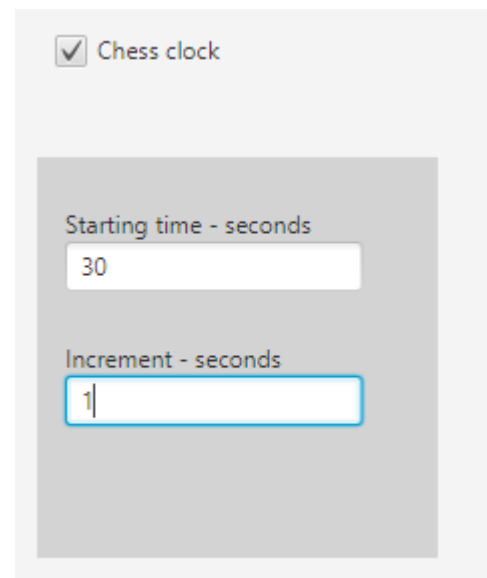


2.2. Sakkóra beállítások

A „Chess clock” dobozra kattintva engedélyezhetjük a sakkórát. A sakkóra játékállás-függő, ami azt jelenti, hogy sakkóra játék kezdése után nem engedélyezhető, nem módosítható. Játék folytatása esetén a sakkóra onnan folytatódik, ahol megállt.

Sakkórának kettő beállítása van:

- A kezdőidő, amely megmondja, hogy mindegyik játékosnak hány másodperc van az óráján a játék kezdetekor
- Az inkremens mértéke, amely megmondja, hogy hány másodperc adódik hozzá a játékos órájához a köre végén.

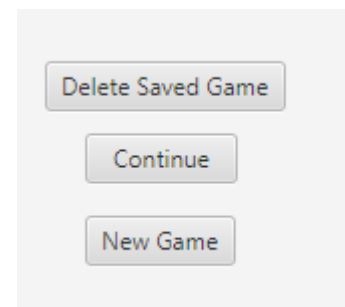


3. A játék indítása, elmentett játékállás

A játékot kétféleképpen indíthatjuk el:

- Kezddetünk egy új játékot
- Folytathatjuk az előzőleg elkezdett játékállást

Amennyiben pedig van előzőleg elmentett játékállás, azt törölhetjük. Ha ilyen nincs, a folytatás és törlés gombok nem jelennek meg lehetőségként.



4. Menügombok a beállítások menüben

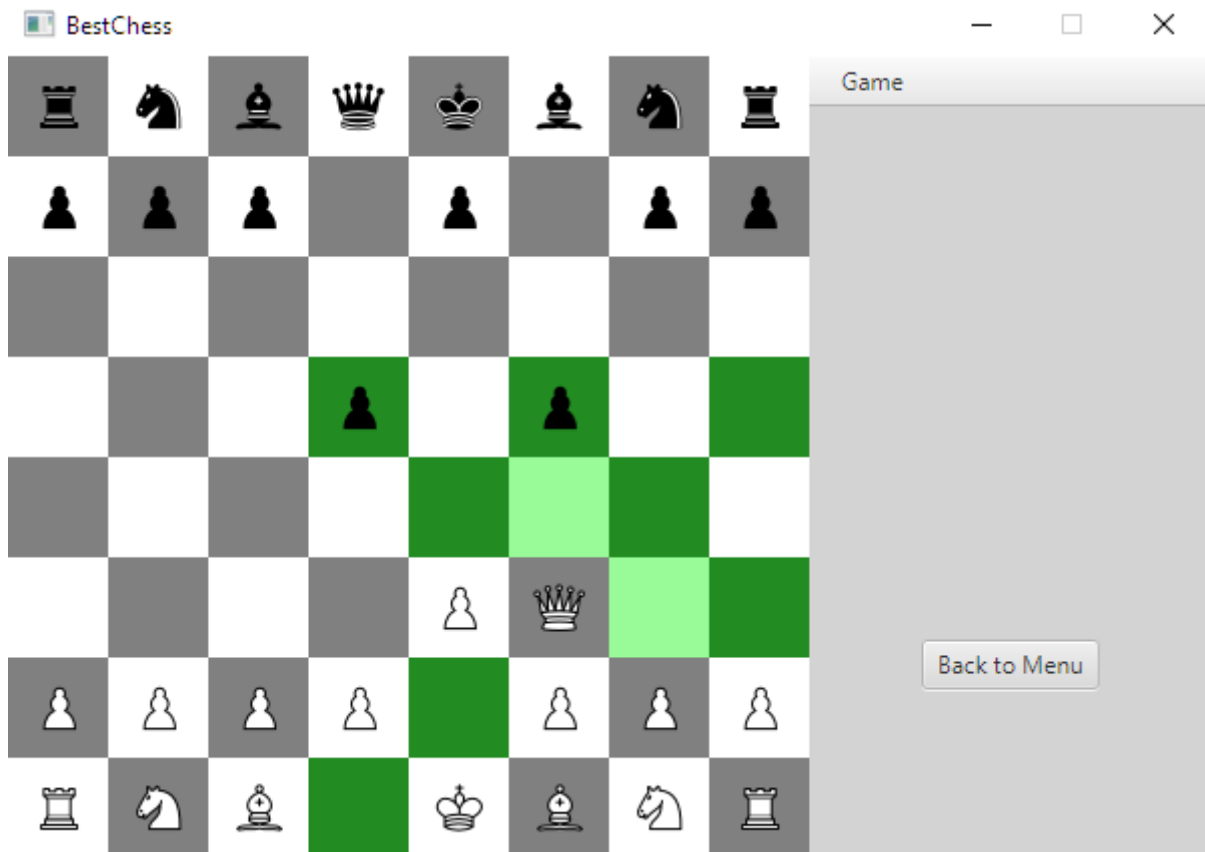
A beállításoknál elérhetőek a főbb beállítások egyes menüpontok alatt is. A menühierarchia a következő:

- File
 - Delete saved game – Törli a jelenlegi játékállást
- Game
 - Continue – Játék folytatása
 - New game – Új játék.
- Chess clock settings
 - No clock enabled – Letiltja a sakkórát

- „n” second starting time, „m” second increment – Gyakran használt időformátumok, ahol n a kezdőidő, m az inkremens.

5. Játékmenet

Játékot elindítva egy sakktáblát látunk. Az egyes bábukra kattintva zölddel ki lesznek emelve az olyan mezők, amelyekre a bábu szabályosan léphet. Ilyen mezőre kattintva a bábu odalép. Amennyiben a sakkóra engedélyezve van, annak jelenlegi állása látható a tábla mellett.

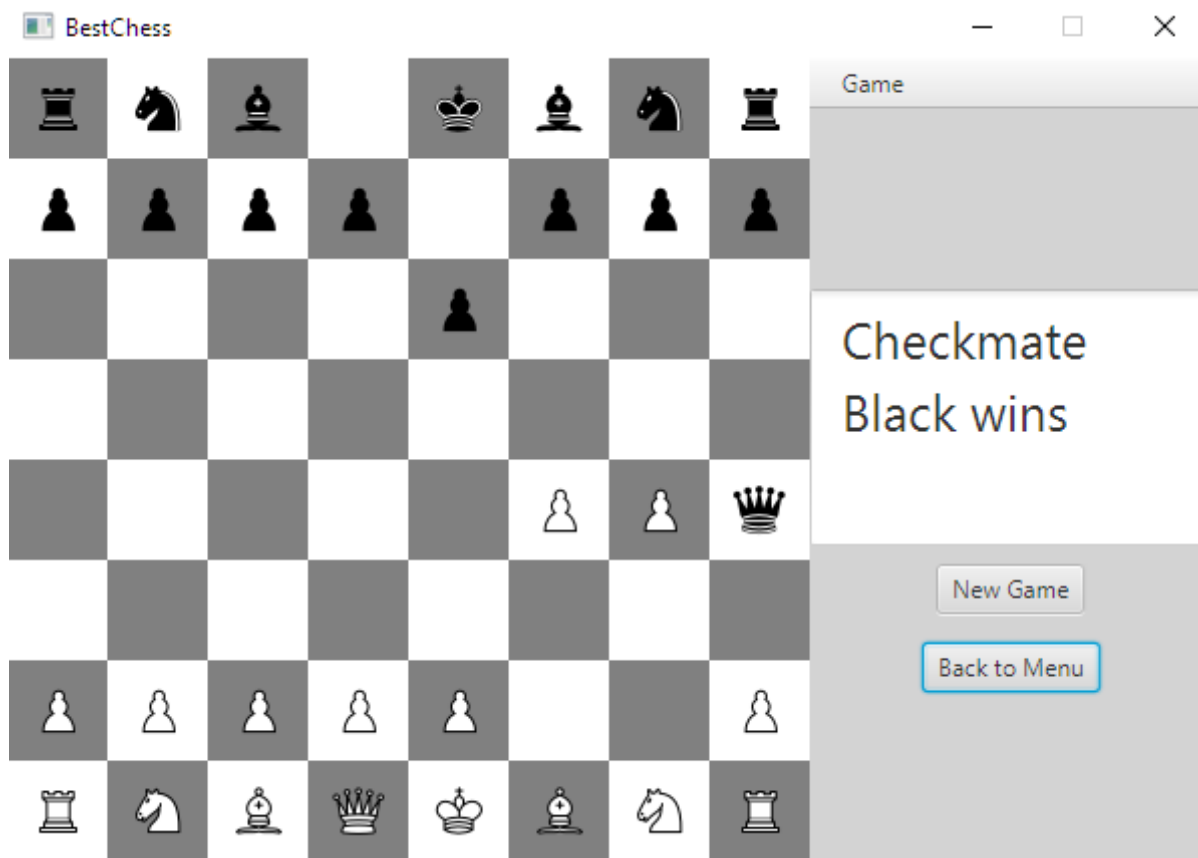


Az alkalmazás implementálja a következő egyéb szabályokat is:

- *En passant*: lásd: https://en.wikipedia.org/wiki/En_passant
- *Sáncolás*
- *50 lépés szabály*, miszerint ha 50 „féllépésen” keresztül nincs bábu leütve, vagy gyalog mozgatva, a játék döntetlennel véget ér.
- *A lehetséges lépések között kizárólag a szabályosak látszanak*
- *Sakk matt esetén a játék véget ér és az alkalmazás kiírja, hogy melyik oldal nyert.*
- *Döntetlen esetén a játék véget ér.*
- *Három lépés szabály*, lásd: https://en.wikipedia.org/wiki/Threefold_repetition
- *stb.*

Játék során mindig elérhető egy „Vissza a menübe” gomb, amely visszairányít a beállítások menübe.

A játék végén egy szövegdoobozban olvasható az, hogy melyik fél nyert (feltéve, hogy nyert valaki).



Ekkor elérhetővé válik egy „Új játék” gomb, amellyel nem kell a menün keresztül elindítani az új játékot, hanem a jelenlegi beállításokkal indul egy új.

6. A játék során elérhető menü

A játék során a jobb oldalon elérhető egy kisebb menü, amelyben a következő hierarchiával szerepelnek gombok:

- Game
 - New game – Új játékot indít, akkor elérhető csak, amikor az új játék gomb.
 - Back to Menu – Ugyanazt tudja, mint a Vissza a menübe gomb.