

MANUAL DE USUARIO JCHESS



¿COMO SE JUEGA?

Se juega por turnos. Cada jugador intenta obtener ciertas ventajas en su posición, que frecuentemente consisten en la captura de las piezas del contrario. Sin embargo, la victoria no se obtiene mediante la captura del rey sino que de todas las piezas del contrario. De igual forma, en este juego la partida puede quedar empatada.

Cuando el juego comienza, un jugador controla 8 piezas blancas y otro jugador controla 8 piezas negras. El color de cada jugador puede elegirse por común acuerdo, por azar. Las piezas se mostrarán al azar por el programa y ambos jugadores deben estar de acuerdo de jugar en ese tablero, de lo contrario se mostrará otro tablero.

Cada jugador cuenta con una consola de interpretación de comandos en la que programarán los movimientos de sus piezas y sus estrategias. Las piezas pueden moverse a una casilla vacía o a una casilla ocupada por una pieza del contrario, que entonces será capturada, si el jugador mueve a una casilla en la que se encuentra una pieza propia, esa pieza que está moviéndose intercambia lugar con la otra. El jugador que juega con las piezas blancas es siempre el que mueve primero. Ello le concede una pequeña pero sustancial ventaja. Cada tipo de pieza se mueve de una forma diferente. La torre se mueve cualquier cantidad de casillas libres, pero sólo horizontal o verticalmente, mientras que el alfil se mueve cualquier cantidad de casillas libres, pero sólo diagonalmente. De esta forma, un alfil siempre se moverá por casillas de un solo color. Ya se mencionaba al principio que dependiendo el tablero podría haber alfiles que se muevan por el mismo color siempre y cuando los usuarios hayan aceptado jugar en ese tablero. La dama o reina combina los movimientos de la torre y el alfil, pudiéndose mover horizontal, vertical y diagonalmente tantas casillas libres como desee. El rey puede moverse solamente una casilla horizontal, vertical o diagonalmente, sin embargo posee la cualidad de ser la única pieza en este juego que si es capturado y en el siguiente turno es capturada la pieza que lo capturó, el rey regresa al juego en la casilla donde fue capturado. Finalmente, el caballo es la única pieza que puede saltar, es decir, que puede ir de la casilla de inicio a la de destino sin que se lo impida una pieza interpuesta; el caballo se mueve en forma de 'L': las casillas de origen y destino distan dos casillas horizontales más una vertical (o viceversa).

Los movimientos de las piezas son los siguientes:

- " PosX. Indica la posición en las filas del tablero en que se encuentra la pieza, es tipo int.
- " PosY. Indica la posición en las columnas del tablero en que se encuentra la pieza, es tipo int.
- " Name. Indica el nombre del objeto, por default el juego asigna Torre1 , Torre2 ... etc. Sin embargo, cada jugador puede cambiar el nombre del objeto a su preferencia es tipo string.
- " Picture. Permite al usuario cargar una imagen distinta de la pieza la cuál podrá ser vista únicamente por el usuario que la ha cambiado es un string que contiene el path de

la imagen cargada.

§ Move(int x,int y);

Indica a la pieza que debe moverse a la posición x,y que se le ha indicado.

MoveTo(string o);

§

Indica que debe moverse hacia una pieza propia para intercambiarla. Para que sea válida la instrucción, el movimiento debe ser un movimiento válido, el parámetro o es el nombre de la pieza a la que se dirigirá. Ejemplo:

Torre1.MoveTo(Rey1);

MoveToward(string o, int x);

§

Indica que debe moverse hacia una pieza propia pero solo cierto número de casillas. Para que sea válida la instrucción, el movimiento debe ser un movimiento válido, el parámetro o es el nombre de la pieza a la que se dirigirá y el parámetro x es la cantidad de espacios.

Ejemplo: Alfíl1.MoveToward(Torre2 ,2);

MoveAwayFrom(string o, int x);

§

Indica que debe moverse en dirección contraria a una pieza propia pero solo cierto número de casillas. Para que sea válida la instrucción, el movimiento debe ser un movimiento válido, el parámetro o es el nombre de la pieza a la que se dirigirá y el parámetro x es la cantidad de espacios. Ejemplo: Alfíl1.MoveAwayFrom(Torre2 ,2);

" Do nothing;

Con esta instrucción el jugador elige no hacer nada en su turno.

" Do in order

...

Do_end;

Las acciones que ingresemos adentro de la estructura se realizarán una por una, recordando siempre que el número máximo de piezas que se pueden mover por turno es 3. Cuando hay un intercambio de piezas, dos piezas son movidas, por lo tanto solo se puede mover una más.

" Do togheter

...

Do_end;

Las acciones que ingresemos adentro de la estructura, si son de más de una pieza, se realizarán en paralelo, recordando siempre que el número máximo de piezas que se pueden mover por turno es 3.

" Condicionales

If condición if conficion

Else end if

End if

La condición recibirá los operadores lógicos >,<, >=, ==, <=, !=.

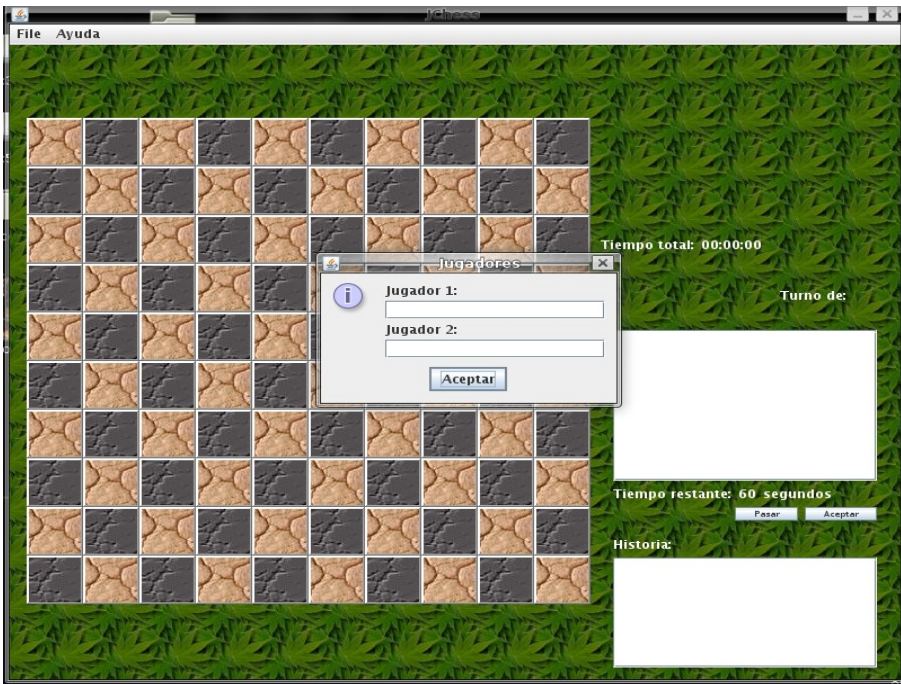
" Print

Print(String s);

Le envía al otro jugador un mensaje que le aparecerá en su consola de comandos, el string puede contener cualquier caracter.

CREAR UN NUEVO JUEGO

Seleccionamos nuevo juego en el menu



Despues de ingresar los nombres y dar aceptar, se cargan las piezas y pregunta si se quiere ese tablero o si se quiere otro. Al seleccionar si ya tenemos empezado el juego:



Ahora procedamos a mover la reina para comer el alfil negro:
la instrucción podría ser `reina.move(5,3);`



de esta manera hemos hecho nuestra movida y comimos al alfil negro.
Este es el modo de juego de jchess, el cual requiere de practica y agilidad.

Hecho por Gerardo Pineda
2006-11226