

# Käyttöohje komentorivin shakki-peliin

Navigoi komentoriviä käyttäen kohteeseen, johon shakkipeli on tallennettu (tarkemmin Sovellus.java).

Anna komentorivillä ensin kääntämistä varten komento *javac Sovellus.java*.

Sen jälkeen suorita ohjelma komentorivillä komennolla *Java Sovellus*.

Pelaa pelata seuraamalla ohjeita. Lopeta peli antamalla komento 'Q'.