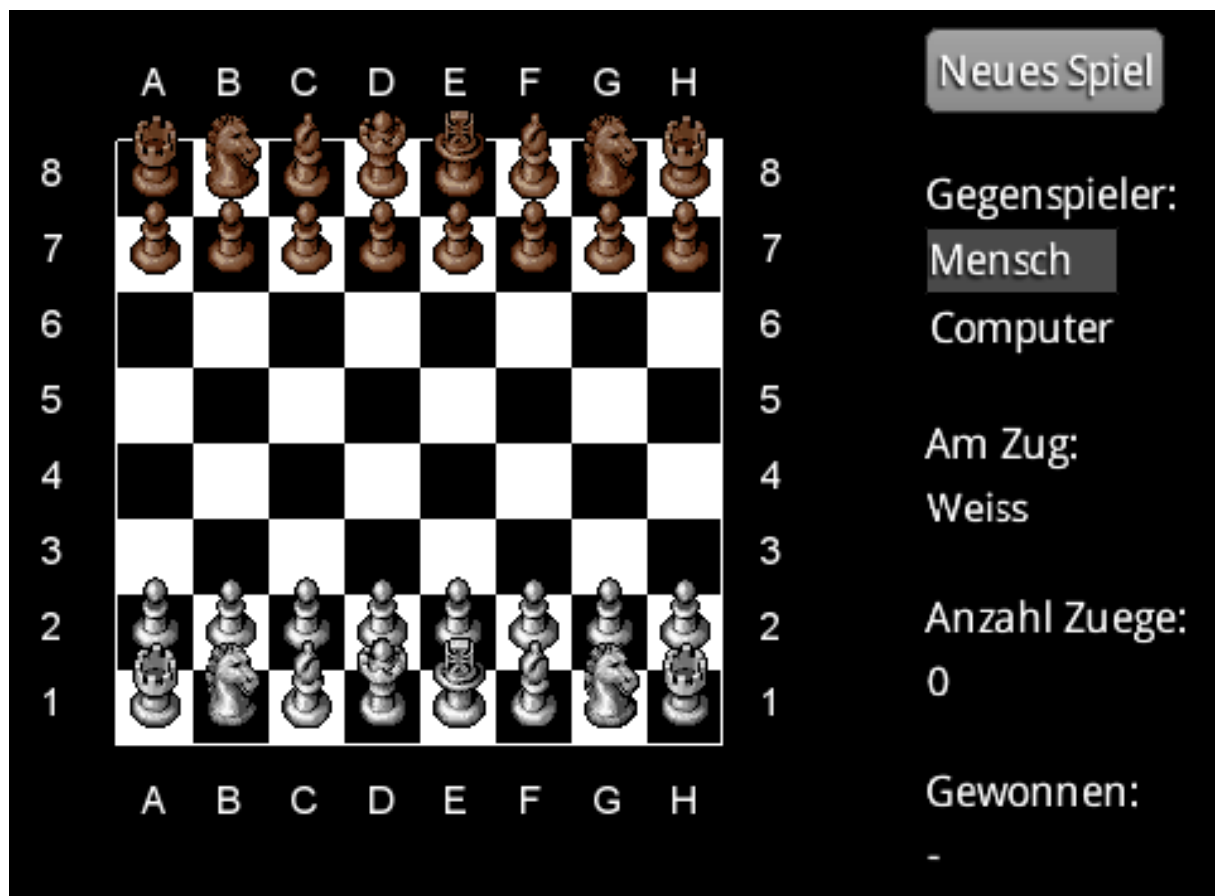


# Bedienungsanleitung necaREx

Nadri Mamuti, Florian Bosshard, Sebastian Sprenger, Benjamin Hohl

Gruppe 2



## Installation

### *Installation des JRE*

Um „necaREx“ auf Ihrem Computer zu installieren, benötigen Sie das **Java Runtime Environment (JRE)**.

Die Installationsdateien können Sie unter folgendem Link herunterladen:

<http://java.com/de/download/index.jsp>

Weitere Informationen zur Installation von JRE finden Sie unter folgendem Link:

[http://java.com/de/download/help/index\\_installing.xml](http://java.com/de/download/help/index_installing.xml)

### *Installation der „necaREx“ Anwendung*

Kopieren Sie die auf der Installations-CD enthaltene Datei necaREx.jar in ein Verzeichnis Ihrer Wahl. Führen Sie Datei aus, um das Spiel zu starten.

## Spielregeln

Die Spielregeln von necaREx sind die des herkömmlichen Schachspiels.

## Beschreibung

„necaREx“ ist ein Schachspiel welches in Schachvereinen und Schachkursen als effiziente Lernsoftware eingesetzt werden kann. Durch das schlichte und intuitive Design ist „necaREx“ einfach und schnell zu erlernen. Dank der übersichtlichen Benutzeroberfläche kann der Spieler zu jeder Zeit wichtige Informationen dem Spiel entnehmen.

Das Schachspiel „necaREx“ ist weitgehend selbst erklärbar und funktioniert auf den herkömmlichen Regeln des Schachs, weshalb sich diese Bedienungsanleitung nur auf die „necaREx“ spezifischen Eigenschaften bezieht und deshalb kurz ausgefallen ist um in einfacher und intuitiver Weise die Bedienung zu erleichtern.

Beim Start des Programms wird das Schachfenster, welches zugleich auch das Hauptfenster ist, gestartet.

## Das Schachbrett

Im Zentrum des „necaREx“ Schachprogramms ist das Schachbrett mit den Figuren abgebildet. Hier werden die Figuren auf dem Spielbrett dargestellt. Ihre Figuren bewegen Sie, indem Sie auf das Start- und Zielfeld klicken. Nachdem auf das Startfeld einer eigenen Figur geklickt wurde, werden die Felder, die diese Figur erreichen kann, in Graustufen markiert und das Feld der ausgewählten Figur wird rot eingefärbt. In der Horizontalebene sind die Felder von links nach rechts mit A, B, C, D, E, F, G und H und in der Vertikalebene von unten nach oben mit 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 und 8 beschriftet, damit man Züge benennen kann. Die Spielfiguren des Spielers mit der Bezeichnung „Weiss“ sind gräulich gefärbt, die des Spielers mit der Bezeichnung „Schwarz“ sind

bräunlich gefärbt. Dies aus dem Grund um das ganze Spiel auch für die Augen etwas angenehmer zu gestalten.

## Einstellungen und Spielinformationen

Auf der rechten Seite des „necaREx“ Schachprogramms sind die Einstellungen und Spielinformationen abgebildet.

### Neues Spiel

Zuoberst auf der rechten Seite befindet sich der Button „Neues Spiel“, womit jederzeit das Spiel neu gestartet werden kann, hierbei wird der aktuelle Spielstand nicht gespeichert und die Aktion kann nicht wieder rückgängig gemacht werden.

### Gegenspieler

Weiter unten, unter dem Einstellungspunkt „Gegenspieler“ sieht man gegen welche Art von Gegenspieler man spielt. Als Gegenspieler kann man zwischen „Mensch“ oder „Computer“ wählen, der aktuelle Gegenspieler wird mit einem grauen Hintergrund hervorgehoben. Hierbei gilt es zu beachten, dass ein allfälliger Gegenspielerwechsel stets vor dem eigenen Zug getätigt werden muss, da sich sonst der Gegenspieler immer noch im alten Zustand befindet. Beispielsweise ist als Gegenspieler „Mensch“ ausgewählt, man möchte jedoch gegen den Computer spielen, nun muss man bevor man seine eigene Figur bewegt, als Gegenspieler „Computer“ wählen und dann anschliessend den Zug tätigen.

### Spieler am Zug

Auf mittlerer Höhe der rechten Seite befindet sich der Informationspunkt „Am Zug“, hier wird angezeigt welcher Spieler am Zug ist, somit sieht man jederzeit welcher Spieler am Zug ist und kann so Missverständnisse vermeiden. Nochmal zur Wiederholung, „Weiss“ heisst der Spieler, welcher die weissgrauen Figuren besitzt und dessen Figuren sich zu Spielbeginn auf den Zeilen 1 und 2 befinden, dementsprechend ist „Schwarz“ der Spieler, welcher die braunen Figuren besitzt und dessen Figuren sich zu Spielbeginn auf den Zeilen 7 und 8 befinden.

### Anzahl Züge

Unter dem Informationspunkt „Anzahl Zuege“ sieht man wie viele Züge in dieser Partie getätigt worden sind. Diese Zahl dient rein zur Visualisierung und hat keinen Einfluss auf das Spiel.

### Gewonnen

Unter dem letzten Informationspunkt, welcher sich auf der rechten Seite zuunterst befindet, wird der Gewinner der Partie angezeigt, „Schwarz“ bzw. „Weiss“, solange die Partie noch läuft und noch kein Gewinner fest steht wird ein „-“ angezeigt. Die Partie gewonnen hat der Spieler, der den König des Gegners schlägt.