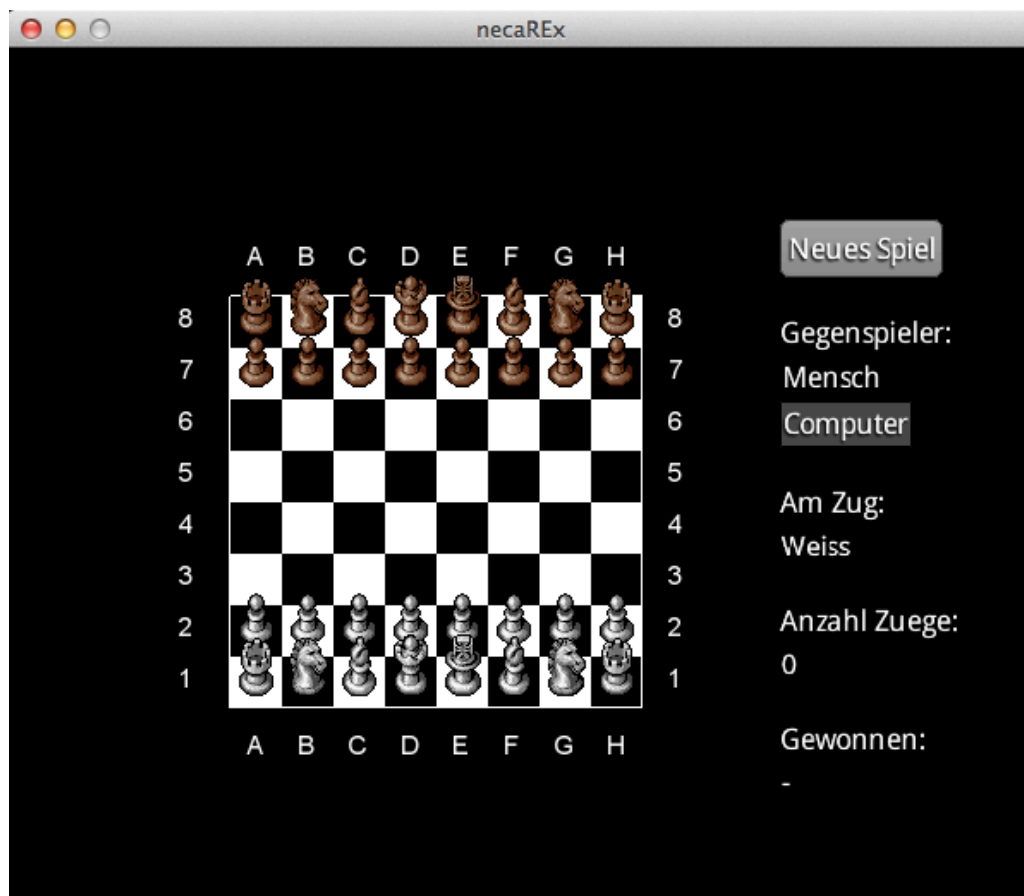


Bedienungsanleitung necaREx

Nadri Mamuti, Florian Bosshard, Sebastian Sprenger, Benjamin Hohl
Gruppe 2



Installation

Installation von Java

Um „necaREx“ auf Ihrem Computer zu installieren, benötigen Sie das **Java Runtime Environment 1.6 (JRE)**.

Die Installationsdateien können Sie unter folgendem Link herunterladen:

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

Kostenloser Java-Download

Laden Sie Java jetzt auf Ihren Rechner herunter.

Version 7 Update 9




» [Was ist Java?](#) » [Habe ich Java bereits?](#) » [Benötigen Sie Hilfe?](#)

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

http://java.com/de/download/help/index_installing.xml

Java Hilfe-Center - Installation von Java

 [Druckversion](#)

Ergebnisse

Java-Version: [Java 6](#) | [Java 7](#)

Plattform: Macintosh OS X ▾

[Wie installiere ich Java für meinen Mac?](#)

[Wie update ich Java für meinen Mac?](#)

[Wie deinstalliere ich Java 7 bei meinem Mac?](#)

[Können Java Downloads mit Viren infiziert sein?](#)

[Wie installiere ich Java?](#)

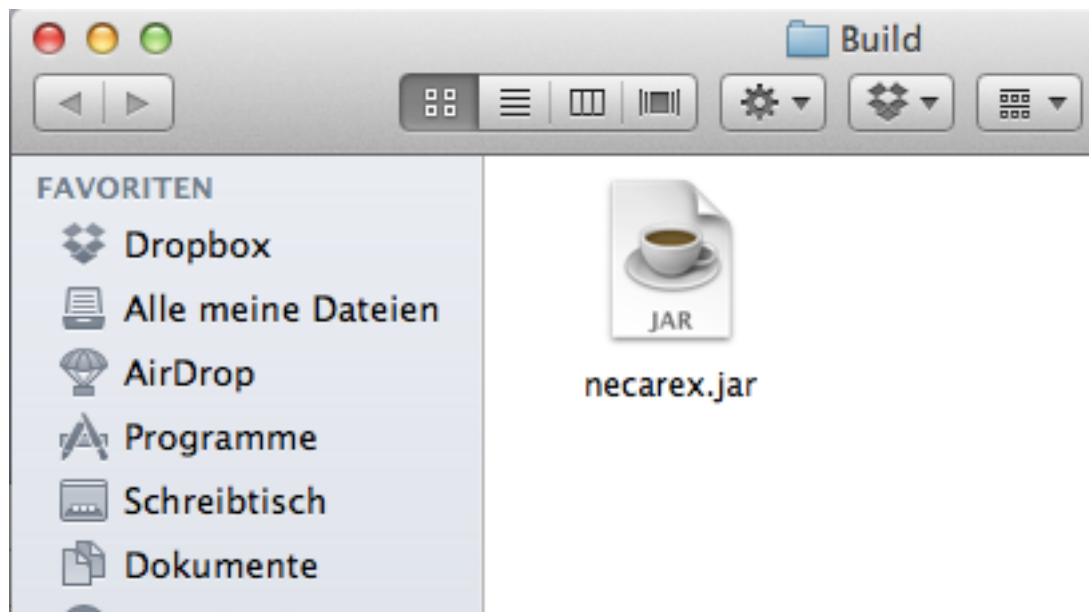
[Wie kann ich überprüfen, ob Java auf meinem Computer funktioniert?](#)

Seite: 1

Ergebnisse pro Seite: 20 ▾

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 gestaltet.

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 Gegner kann man zwischen „Mensch“ oder „Computer“ wählen, der aktuelle Gegenspieler wird mit einem grauen Hintergrund hervorgehoben. Die Auswahl bezieht sich immer auf den schwarzen Spieler. Zu beachten ist, dass der Wechsel jeweils nach einem durchgeführten Zug stattfindet. Wenn also gerade der schwarze Spieler am Zug ist und einen Wechsel von „Mensch“ zu „Computer“ getätigt wird, muss der angefangene Zug vom schwarzen Spieler noch vom menschlichen Spieler beendet werden.

Spieler am Zug

Auf mittlerer Höhe der rechten Seite befindet sich der Informationpunkt „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.

Schritt für Schritt Anleitung

Spiel starten

Sobald das Programm necarex.jar ausgeführt wird startet das Spiel automatisch und es erscheint das „necaREx“ Fenster.



Gegenspieler auswählen

Als erstes wählt man den Gegenspieler, man kann zwischen Mensch- oder Computergegenspieler wählen. Wir haben uns hier entschieden gegen den Computer zu spielen. Will man den Gegenspieler von Mensch auf Computer oder umgekehrt wechseln so muss man darauf achten, dass man den Wechsel stets vor dem eigenen Zug gemacht wird, da der Wechsel immer erst nach dem Zug des Gegners vorgenommen wird.



Zug ausführen

Um einen Zug auszuführen klickt man auf das Feld der zu bewegendenden Figur. Wir haben hier den Bauer auf D2 ausgewählt. Das Feld auf dem die ausgewählte Figur steht wird rot eingefärbt und die möglichen Züge werden in Graustufen eingefärbt. Will man eine ausgewählte Figur wieder abwählen, muss man nochmals auf die Figur klicken.

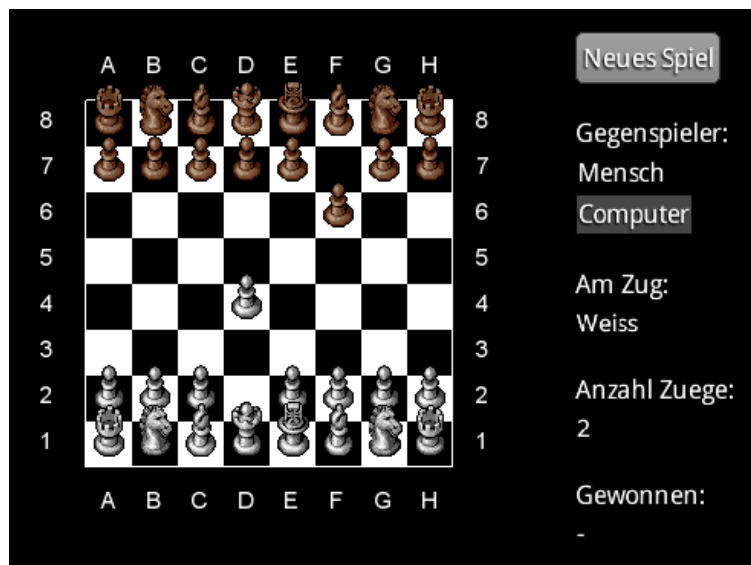


Als nächstes wählt man eines der grau eingefärbten möglichen Zielfelder aus und der Zug wird getätigt. Die Anzahl Züge wird aufsummiert und es wird angezeigt wer nun am Zug ist.



Computer am Zug

Spielt man gegen dem Computer, so führt dieser seinen Zug unmittelbar nach dem eigenen Zug aus.



Gewonnen

Gewonnen hat der Spieler, welcher den König des Gegners Schachmatt setzt. Der Gewinner wird unter dem Informationspunkt „Gewonnen:“ angezeigt.

