

CHESSE GAME

made by:

Ρηγίνος
Σάββας

Ιωάννης
Σιντόρης

Χριστιάννα
Σωτηρίου

Σμαράγδα
Τσαναή


Αλέξανδρος
Τσαπαρας

Στέφανος
Φαρδέλλας

ΤΟ ΑΡΧΙΚΟ ΜΕΝΟΥ

- > `class ChessGameMainMenu():`
- > `__init__, root_center, ok, GetGameSetupParams`
- > `__init__(Tk, Frame, Labels, Entries, Button)`
- > `root_center`: Ευθυγραμμίζεται το παράθυρο που δουλεύουμε.
- > `ok1(Event)`: Δημιουργείται ένα αρχείο το οποίο αποθηκεύει τις επιλογές των παικτών.
- > `ok2(Event)`: Δημιουργείται ένα αρχείο το οποίο αποθηκεύει τις επιλογές των παικτών (Πατώντας Enter).
- > `GetGameSetupParams`: καταστρέφει το παράθυρο και ξεκινάει το παιχνίδι.

CHESSGAMEMAINMENU

 Welcome to Python Chess! — □ ×

GAME OPTIONS

	<u>Name</u>
Player 1 (White)	<input type="text" value="Kasparov"/>
Player 2 (Black)	<input type="text" value="Black"/>

Start the Game!

ΤΟ ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ ΣΤΑΔΙΟ

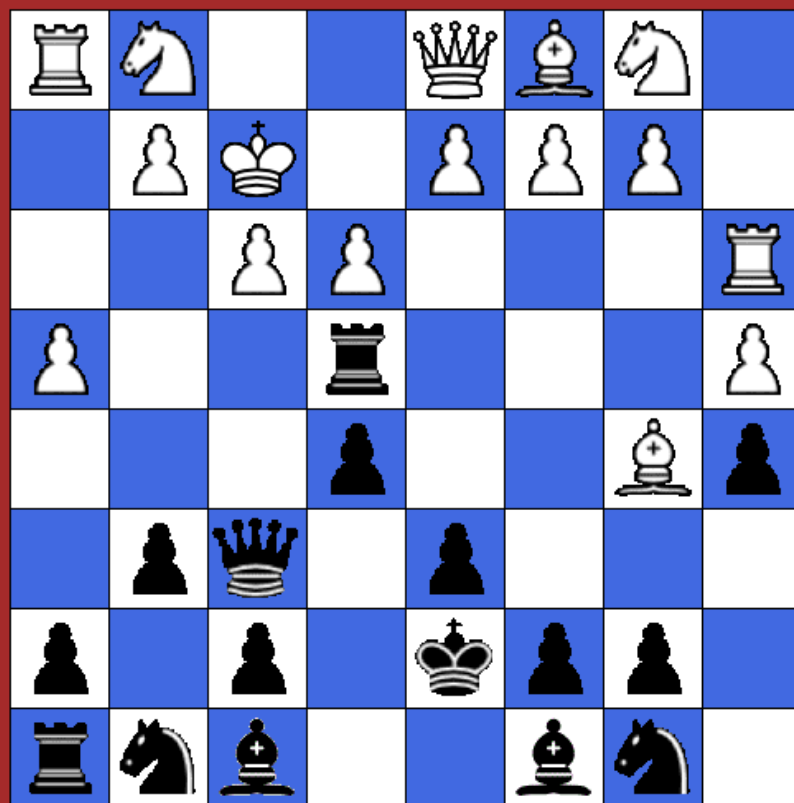
```
> def main():  
>     root = Tk()  
>     f=open('GAME_OPTIONS.txt','r', encoding = 'utf-8')  
>     datas=[]  
>     for x in f:  
>         datas.append(x)  
>     p1c=datas[1]  
>     p2c=datas[3]  
>     p1color="{:0.5s}".format(p1c)  
>     p2color="{:0.5s}".format(p2c)  
>     app = MyApp(root,p1color,p2color,0,0)  
>     root.mainloop()
```

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ...

- > `class MyApp():`
- > `__init__, root_center, chess_score, countdown1, countdown2, countdown3, countdown4, create_canvas, white_play, black_play, queen, bishop, rook, knight, pawn, pawn_change_black, pawn_change_white, window_center, images, position, targetisvalid, position, move, get_possmoves, colorpossmoves, userattack, aiattack, Pawn, Rook, Knight, Bishop, Queen, King, game_ends, announcement, clicked, menu, the_end, end_round, next_round, restart_game, exit_game.`
- > `__init__`: Αναφορά των ορισμάτων και των μεταβλητών που χρησιμοποιήθηκαν στο παιχνίδι.

...AND WE ARE STILL GOING...

- > **chess_score**: Αναγράφονται οι νίκες, τα ονόματα, και τα χρονόμετρα και οι συνολικοί πόντοι των παικτών.
- > **countdown**: Υπολογισμός εναπομείναντα χρόνου για να πραγματοποιήσουν την κίνησή τους οι παίκτες.
- > **create_canvas**: Δημιουργία σκακιέρας.
- > **white_play**: Η κίνηση των άσπρων πιονιών.
- > **black_play**: Η κίνηση των μαύρων πιονιών.
- > **images**: Τοποθέτηση των σκακιστικών αντικειμένων στην σκακιέρα ως gif.
- > **position**: Δημιουργία ενός λεξικού με κλειδί τις συντεταγμένες ενός rectangle και τιμή το σύμβολο του πιονιού που βρίσκεται στη θέση αυτή. Εάν το τετραγωνάκι είναι κενό, η τιμή του αντίστοιχου κλειδιού είναι : " " .
- > **root_center, window_center**: Τοποθετούν κάθε παράθυρο στο κέντρο τη οθόνης.

right
click

Black

Kasparov

left
click

32

0

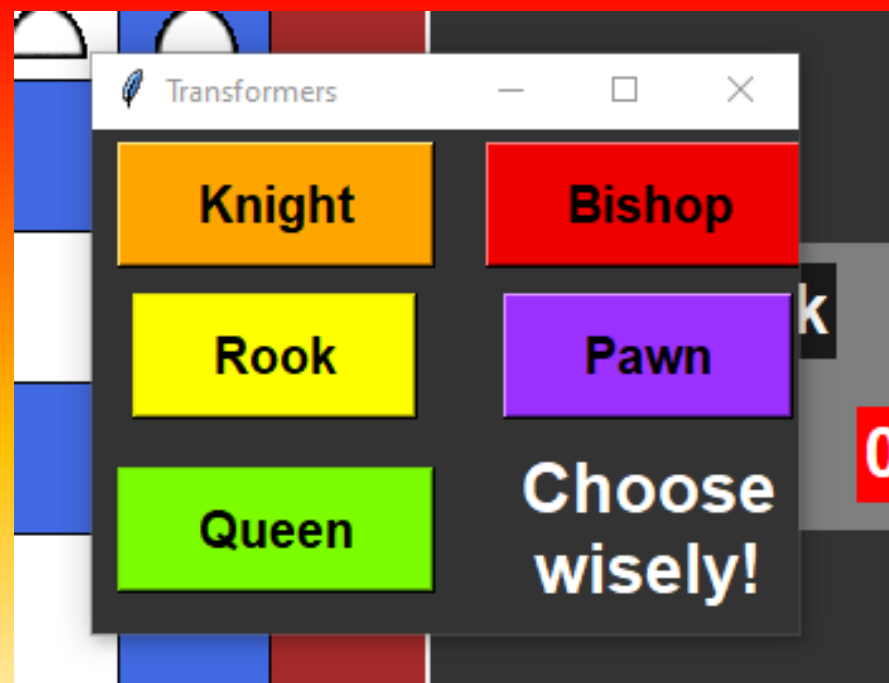
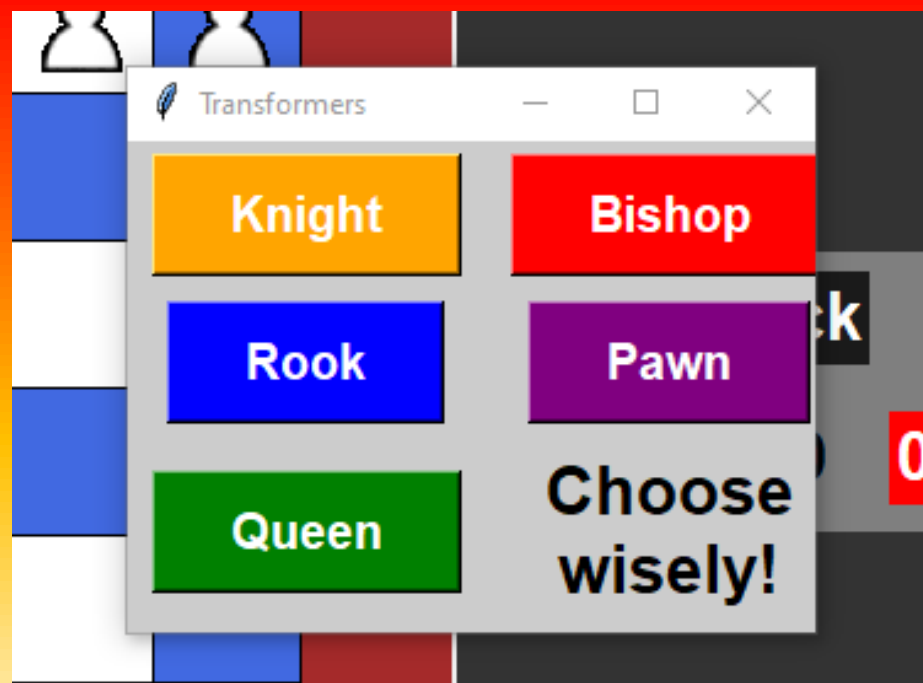
0

0

0

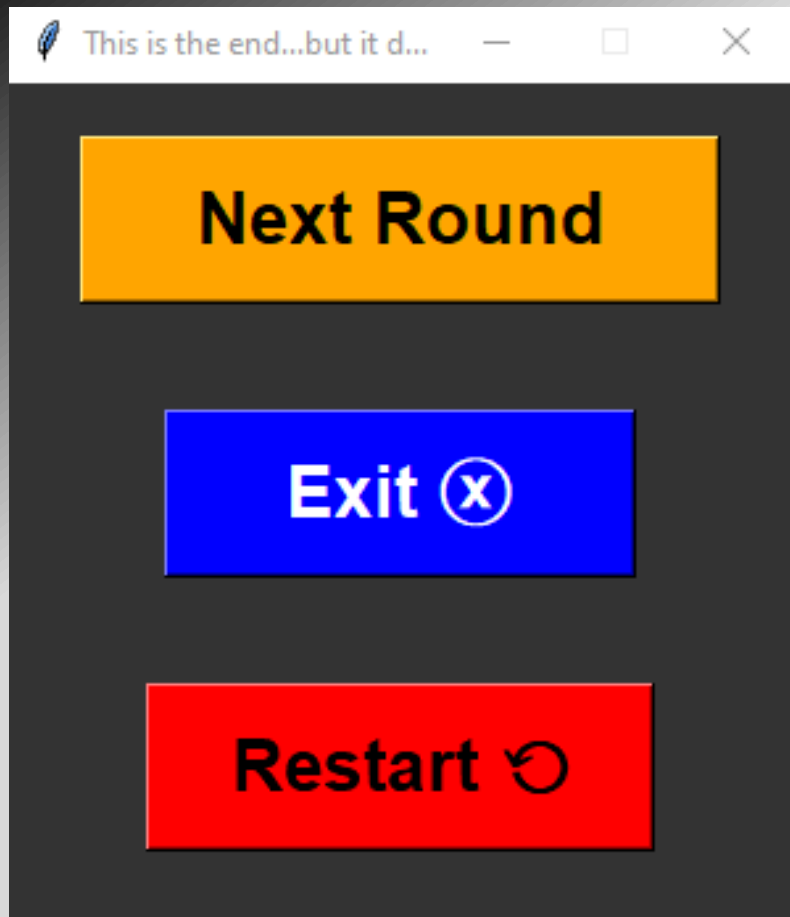
...AND THE ICING ON THE CAKE

- > **targetisvalid**: Απαγορεύεται η ύπαρξη δύο πιονιών ίδιου χρώματος στο ίδιο τετράγωνο.
- > **get_possmoves**: μου φτιάχνει μια λίστα με τα κέντρα των τετραγώνων στα οποία σύμφωνα με τους κανόνες του παιχνιδιού επιτρέπεται να κινηθεί το πiónι.
- > **colorpossmoves**: παίρνει τα κέντρα της λίστας και δημιουργεί πρασινα τετράγωνα στις θέσεις αυτές.
- > **pawn_change_white, pawn_change_black**: Δίνει στα στρατιωτάκια (άσπρα, μαύρα αντιστοιχα) να γίνουν ένα από τα παρακάτω
- > **queen**: Επιλογή από το στρατιωτάκι να γίνει βασίλισσα.
- > **bishop**: Επιλογή από το στρατιωτάκι να γίνει αξιωματικός.
- > **rook**: Επιλογή από το στρατιωτάκι να γίνει πύργος.
- > **knight**: Επιλογή από το στρατιωτάκι να γίνει ιππότης.
- > **pawn**: Επιλογή από το στρατιωτάκι να παραμείνει στην ίδια μορφή.



LAST MESSAGE

- > **game_ends**: καθορίζει τον νικητή
- > **announcement**: ανακοινώνει τον νικητή
- > **clicked**: λαμβάνει αν πατήθηκε το κουμπί(Skip)
- > **menu**: «καταστρέφει» το καμβά και το Frame(self.f1)
- > **the_end**: μενού, στο οποίο έχεις 2 επιλογές(restart_game, exit_game)
- > **end_round**: μενού, στο οποίο έχεις 3 επιλογές(next_round, restart_game, exit_game)
- > **next_round**: προχωράς στον επόμενο γύρο
- > **restart_game**: ξεκινάς το παιχνίδι από την αρχή
- > **exit_game**: κλείνεις το παιχνίδι



PIECE

```
> class Piece():  
>     def __init__(self, symbol, team, position, value):  
>         self.symbol = symbol  
>         self.team = team  
>         self.position = position  
>         self.value = value
```