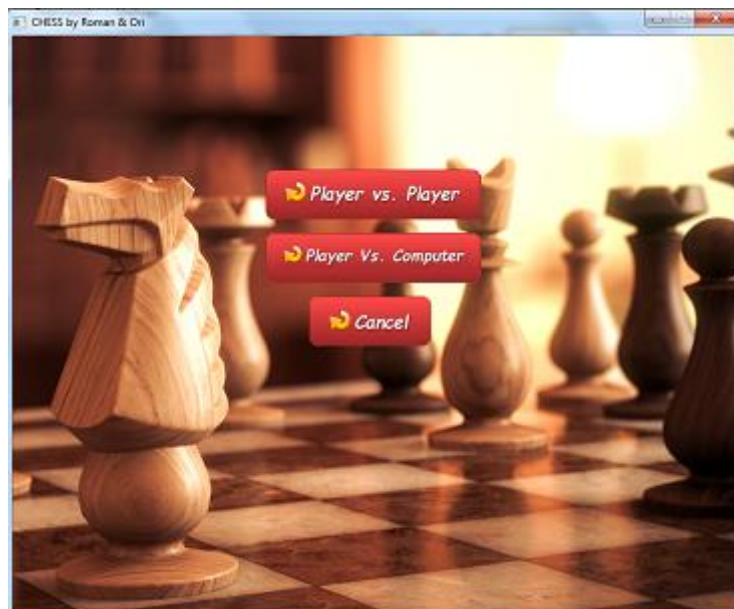


הסבר קצר על הפעלת הממשק הגרפי

בתחילת המשחק (לאחר הפקודה ./chessprog gui בחלון הפקודות) עולה התפריט הראשי, אשר בו 3 אפשרויות : משחק חדש, טעינת משחק ויציאה.



בבחירת משחק חדש – ישנן 2 אפשרויות : שחקן נגד שחקן \ שחקן נגד מחשב, וכמובן שאפשר לחזור לתפריט הראשי.

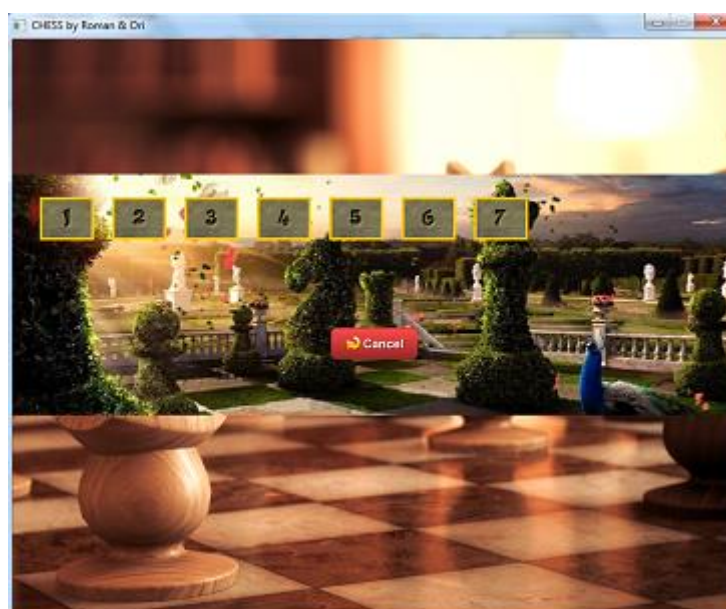


במידה והמשתמש בוחר לשחק שחקן נגד מחשב, נפתח חלון בו לשחקן יש אפשרות לבחור את הקושי (רמת המשחק) ואת הצבע שהוא רוצה להיות. לאחר שבחר 2 פרמטרים אלו,

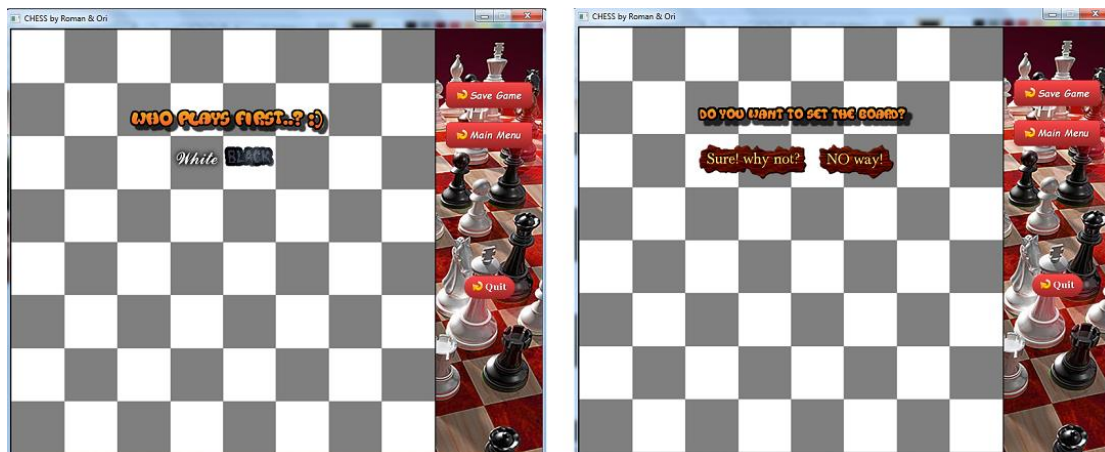
יוכל ללחוץ על **אישור** ולעבור לשלב הבא. אם **טרם לחץ** על אחד מהפרטמטרים, לא יוכל לעבור לשלב הבא, אך יוכל לחזור לתפריט הראשי על ידי **כפתור הביטול**.



במקרה של **טעינת משחק**, יפתח על המסך **תפריט עם 7 כפתורים** עבור טעינת השמירות האחרונות שבוצעו (הכפתורים לא יגיבו אם טרם בוצעו שמירות + חשוב לציין כי כמות הכפתורים הודפסה **באופן דינאמי**, ע"י מתן ערך אחר לקבוע slotsNum אשר מוגדר בקובץ chessprog.h ניתן להגדיל או להקטין מספר זה – מה שנוון גם עבור החלק של שמירת המשחק, עליו נסביר בהמשך).



לפני תחילת המשחק, למשתמש תהיה אפשרות לבחור את **צבע השחקן שיתחיל ראשון**, וכן למשתמש תהיה **אפשרות** (זה אופציונאלי, לא חובה להשתמש באפשרות) **לערוך את הלוח**.



ברגע שהלוח מאותחל (והאתחול חוקי!), יוכל המשתמש ללחוץ על כפתור **ההתחל** ולהתחיל את המשחק. לאורך כל השחק קיים לצד הלוח **תפריט צדדי**, אשר מאפשר **לחזור לתפריט הראשי**, **לבצע שמירה** למצב הלוח והמשחק הנוכחיים **ולצאת מהמשחק לחלוטין**. בנוסף, קיימים לנוחות המשתמש 2 כפתורים נוספים: **get moves**, אשר בעת סימון כלי על הלוח מאפשר למשתמש לראות את המהלכים האפשריים שלו (משבצות היעד של הכלי יסומנו על הלוח בריבוע כתום), ו- **get best move** אשר יסמן על הלוח כלי, ואת משבצת היעד שלו, על מנת לקבל את המהלך הטוב ביותר (כמובן שייפתח תפריט אשר יאפשר למשתמש לבחור את רמת הקושי עבורה יחושב המלך הטוב ביותר).



בזמן ריצת המשחק, יודפסו חלונות אזהרה עבור מצב **שח**, אשר יסגרו ע"י לחיצה על הלוח, ובעת **תיקו** או **ניצחון** יודפס למסך חלון אשר מודיע על המנצח\סוף המשחק, ולאחר 5 שניות המשתמש יוחזר לתפריט הראשי.

בדיקה מהנה ! ☺