

Manual d'Usuari

Aquest és el manual d'usuari per fer funcionar el joc d'escacs configurable per l'assignatura de Projecte de Programació. Aquest programa permet jugar als escacs entre persones o intel·ligències artificials mitjançant regles reprogramables.

Inicialització

Al principi de l'execució, el programa demana en quin mode es vol jugar: en format Terminal (1), format Gràfic (2) o sortir (3). Un cop triat el mode de joc, el programa ofereix vàries opcions: començar una partida a partir d'un fitxer de configuració (1), continuar una partida prèviament guardada (2), reforçar el coneixement de la IA amb una partida guardada (3) o sortir (4). En el cas de reforçar el coneixement, el programa tornarà a demanar que s'entri una de les comandes anteriors.

Un cop es comença o continua una partida, el programa demana la informació referent als jugadors. Un jugador pot ser Humà (1) o CPU (2). Després d'indicar el tipus de jugador es pot entrar el nom per després identificar-lo més fàcilment.

Dos Modes

A partir d'aquest punt la partida comença en el mode indicat al principi. El funcionament difereix una mica en cada mode, sobretot en el funcionament del menú d'opcions i la IA:

Terminal	Gràfic
La consola és la interfície principal.	La consola és la interfície secundària.
El menú d'opcions per terminal es mostra al principi de cada torn.	El menú d'opcions per terminal s'ha d'obrir manualment movent qualsevol peça al mateix lloc on es troba.
La IA s'activa automàticament en cada torn.	La IA necessita ser activada manualment movent qualsevol peça en qualsevol lloc en el torn de la IA.
L'opció 1 del menú permet fer una jugada.	L'opció 1 del menú permet tornar a la interfície gràfica.
Per fer una jugada la opció 1 demana les dues coordenades amb les que es vol fer el desplaçament. A escacs les coordenades són del format "xn" on x és una lletra que representa la columna i n és un nombre que representa la fila.	Per fer una jugada s'ha d'arrossegar la peça a la posició desitjada. S'ha de vigilar que el torn correspongui. Es pot comprovar el torn de la partida des de la consola auxiliar.

Quan una jugada no és correcta el programa ho indica per consola i permet tornar a fer un moviment.

Altres Opcions

D'entre les altres opcions del menú, que són les mateixes en els dos modes de funcionament, hi ha rendir-se (2), demanar taules a l'altre jugador (3), guardar la partida en un fitxer .json (4), desfer jugades (5), refer jugades (6) o ajornar i guardar la partida actual (7).

Quan una peça que pot ser promocionada arriba al final del tauler el programa demana a quina altra peça es vol promocionar.

Fitxers JSON

La codificació dels fitxers .json ha de ser ANSI o UTF-8. A l'hora d'entrar els fitxers cal vigilar que la ruta no tingui espais. La ruta pot ser absoluta o relativa al jar. Perquè el programa pugui funcionar es necessita que a la configuració existeixi la peça amb nom "REI".

Existeix la possibilitat de carregar noves textures per les peces. Aquestes necessiten estar en format .png i cal posar-hi la seva ruta relativa al jar (si peca.png esta a la mateixa carpeta s'escriu "peca.png" al .json). Les imatges han de ser de 50x50 píxels.