

# Jogo de Xadrez

## Manual do Usuário

Este jogo é feito para ser jogado por duas pessoas no mesmo computador. Sua interface (visualização do jogo) é toda feita no terminal (CMD) do Windows. Caso você não saiba mexer no CMD, não tem problema, nesse manual, procuramos deixar claro como jogar e esclarecer todas as possíveis dúvidas que você possa ter.

Para iniciar o jogo, dê dois cliques no arquivo PRINCIPAL.EXE para rodar o jogo.

### 1. Menu Principal

Assim que o jogo rodar, o seguinte menu será apresentado:

```
=====
JOGO DE XADREZ
=====
Digite a opcao desejada:
<0> - Comecar nova partida
<1> - Inserir nova peca
<2> - Sair do jogo
=====
Opcao >> 0
```

Para escolher umas das opções mostradas na tela, basta digitar o número correspondente a opção e pressionar a tecla ENTER. Assim:

- para começar uma nova partida, digite 0;
- para inserir uma nova peça no jogo, digite 1;
- para sair do jogo, digite 2.

### 2. Começar Nova Partida

Caso escolha a opção "Começar nova partida" digitando 0, o jogo vai pedir para que você entre o nome de quem vai jogar com as peças brancas. Digite o nome e aperte ENTER. Em seguida, o jogo pede para quem vai jogar com as peças pretas digitar o nome, basta escrever o nome e teclar ENTER.

```
=====
Digite o nome do quem jogara com as pecas brancas:
Nome >> NomeJogadorBranco
Digite o nome do quem jogara com as pecas pretas:
Nome >> NomeJogadorPreto
=====
JOGADORES
=====
Jogador branco: NomeJogadorBranco
Jogador preto: NomeJogadorPreto
=====
JOGO INICIADO
=====
  A  B  C  D  E  F  G  H
-----
1:TB CB BB DB RB BB CB TB
2:PB PB PB PB PB PB PB PB
3:  .  .  .  .  .  .  .
4:  .  .  .  .  .  .  .
5:  .  .  .  .  .  .  .
6:  .  .  .  .  .  .  .
7:PP PP PP PP PP PP PP PP
8:TP CP PP DP RP PP CP TP
=====
Jogador da vez:
Nome: NomeJogadorBranco
Cor: Branco
=====
Digite a opcao desejada:
<JOGAR> - Realizar jogada
<FIM> - Sair do jogo
=====
Opcao >> 0
```

Na imagem é possível perceber que, ao iniciar a partida, o jogo já lhe mostra o tabuleiro completo, mostra de qual dos jogadores é a vez e por fim lhe dá duas opções: jogar ou terminar a partida.

## 2.1. Realizar Jogada

Para realizar uma nova jogada, você deve digitar "jogar" ou "JOGAR" e pressionar ENTER. Após isso, o jogo solicitará a casa inicial da peça que você quer movimentar. Basta digitar a letra da casa (coluna) seguida do número da mesma (linha), por exemplo "a2" ou "A2", sempre apertando ENTER depois.

```
=====
Digite a opcao desejada:
<JOGAR> - Realizar jogada
<FIM>   - Sair do jogo
=====
Opcao >> jogar
=====
  |A| B | C | D | E | F | G | H |
-----
1|TB| CB| BB| DB| RB| BB| CB| TB|
2|PB| PB| PB| PB| PB| PB| PB| PB|
3|. | . | . | . | . | . | . | . |
4|. | . | . | . | . | . | . | . |
5|. | . | . | . | . | . | . | . |
6|. | . | . | . | . | . | . | . |
7|PP| PP| PP| PP| PP| PP| PP| PP|
8|TP| CP| PP| DP| RP| PP| CP| TP|
=====
Digite a casa inicial <Coluna / Linha , ex. H3>:
Casa >> a2
=====
Lista de movimentos possiveis:
A3 A4
=====
Lista de casas que ameacam esta casa:
=====
Digite a casa destino <Coluna / Linha , ex. H3>:
Casa >> a3
```

Dada a casa inicial, o jogo calcula e te mostra quais são os possíveis movimentos (casas de destino) que você pode fazer. Para realizar o movimento, basta inserir a casa de destino da peça que você escolheu.

Dada a casa de destino, o jogo atualiza o tabuleiro e já mostra a situação do mesmo depois da sua jogada ter sido realizada.

```
=====
Digite a casa destino <Coluna / Linha , ex. H3>:
<As casas ameacadas por uma casa indicam possibilidades de movimento.>
Casa >> a3
=====
Jogada A2 -> A3.
=====
  |A| B | C | D | E | F | G | H |
-----
1|TB| CB| BB| DB| RB| BB| CB| TB|
2|. | PB| PB| PB| PB| PB| PB| PB|
3|PB| . | . | . | . | . | . |
4|. | . | . | . | . | . | . |
5|. | . | . | . | . | . | . |
6|. | . | . | . | . | . | . |
7|PP| PP| PP| PP| PP| PP| PP| PP|
8|TP| CP| PP| DP| RP| PP| CP| TP|
=====
Lista de casas ameacadas pela casa A3
A4
=====
Lista de casas que ameacam a casa A3
=====
Jogador da vez:
Nome: NomeJogadorPreto
Cor: Preto
=====
```

## 2.2. Sair do Jogo

Caso queira terminar uma partida, basta digitar "fim" ou "FIM" e o jogo será terminado e você será rerepresentado ao Menu Principal.

### 3. Inserir Nova Peça

Caso escolha a opção "Inserir nova peça" no menu principal digitando 1, o jogo vai te dar instruções para ler o LEIAME.txt do jogo e aí sim receber melhores instruções para inserir uma nova peça. No LEIAME.txt, você vai receber instruções para executar (dar dois cliques) o arquivo CRIA\_PECA.EXE e verá algo como na imagem abaixo:

```
-----
ASSISTENTE DE CRIACAO DE PECAS
-----
Bem vindo ao assistente de criacao de pecas.
Esse assistente ajudara voce a criar novas pecas
Os arquivos da pecas estao sendo alterados em:
..\pecas\default\pecas
-----
Sobre o Edicao de Pecas Avancadas:
Caso deseje, voce tambem pode alterar manualmente as pecas em:
..\pecas\default\pecas
Sera mais complexo, mas voce podera criar qualquer movimento, sem restricoes.
Requer conhecimento de logica de primeira ordem.
-----
Digite a opcao desejada:
(0) - Sair
(1) - Mostrar pecas ja criadas
(2) - Criar nova peça
(3) - Deletar peça ja existente
-----
Opcao >> =
```

O próprio assistente lhe dará informações detalhadas de como agir para adicionar uma nova peça. Após criar suas peças, basta alterar o arquivo do tabuleiro (localizado em ../pecas/default/inicial.pca) com o editor de texto de sua preferência para a configuração que desejar. Para mais informações sobre como adicionar uma nova peça leia o arquivo COMO\_EDITAR\_TABULEIRO.txt na pasta inicial.

Caso não queira usar o assistente, existe outra maneira de criar peças (ler arquivo COMO\_ADD\_NOVA\_PECA.txt), porém essa maneira é mais complicada e exige que você entenda um mínimo de lógica de primeira ordem.

### 4. Sair do Jogo

Caso escolha a opção "Sair do jogo" no menu principal digitando 2, o jogo se fechará sozinho.