

Selvitys siirtomahdollisuuksien laskemisesta



Punaisella merkityt ruudut ovat valittuna olevan tornin **kaveleTaiSyo** ruudut. Siirtomahdollisuuksia laskettaessa jokainen ruutu valitaan yksi kerrallaan ja sen $x*y$ koordinaatit kerrotaan vuorotellen aina yhdestä muuttujaan **maxAskeleet** asti. Jos kuitenkin törmätään seinään tai omaan pelaajaan niin poistutaan silmukasta ja siirrytään seuraavaan **kaveleTaiSyo** ruutuun.

Siirtomahdollisuuksien laskeminen pseudokoodina:

```
for (i = 0 to kaveleTaiSyo.lengh-1)
```

```
    for (askeleet = 1 to maxAskeleet)
```

```
        kasiteltavaRuutu = getRuutu(valittu.x + kaveleTaiSyo[i].x*askeleet, valittu.y + kaveleTaiSyo[i].y*askseleet);
```

```
        if (kasiteltavaRuutu == este) or (kasiteltavaRuutu == omaNappula) break;
```

```
        lisaaSiirtomahdollisuuksiin(kasiteltavaRuutu, true);
```

```
        //Parametrilla true lisätään vain jos oma kuningas ei olisi mahdollisen siirron jälkeen shakattu. Ks vuokaavio sivun alhaalla.
```

```
        if (kasiteltavaRuutu == vastustajanNappula) break;
```

Siirtomahdollisuuksien tarkastaminen shakin varalta vuokaaviona:

