

Käyttöohje

Ohjelmaa on helppo käyttää ja se neuvoo käyttäjää, joten suosittelen kokeilemaan lukematta käyttöohjetta. Jos joku asia jää epäselväksi, niin kannattaa tarkistaa jos tästä käyttöohjeesta olisi apua.

Pelin käynnistäminen

Peli käynnistyy avaamalla tiedoston kaksinpeli-shakki.jar. Ohjelman käynnistämiseen vaaditaan java tulkki (JRE). Suosittelen käyttämään uusinta saatavilla olevaa JRE versioita.

Pelaaminen

Nappulaa siirretään ensin valitsemalla se ja sitten klikkaamalla ruutua johon halutaan siirtää. Ohjelma tummentaa valitun nappulan ruudun punaisella ja ruudut joihin voit siirtää vihreällä. Shakin ja shakkimatin ohjelma ilmoittaa alareunassa näkyvässä tekstilaatikossa.

Pelin avaaminen ja tallentaminen

Pelin avaaminen ja tallentaminen tapahtuu oikealla olevista nappuloista.

Tallentaminen

1. Paina "Tallenna peli" nappulaa.
2. Selaa kansioon johon haluat tallentaa pelin.
3. Anna pelille nimi. (Suosittelen lisäämään tiedostopäätteeksi .txt jotta sitä on helppo tarkastella myös teksti-editorilla).
4. Paina "save"

Avaaminen

1. Paina "Avaa peli" nappulaa
2. Selaa kansioon jossa tiedosto sijaitsee
3. Valitse aikaisemmin tallentamasi shakkipelitiedosto.
4. Paina "open"

Linnoitus ja sotilaan ohituslyönti

Ohjelmalla ei pysty tekemään erikoislyöntejä nimeltä linnoitus ja sotilaan ohituslyönti. Jos kuitenkin välttämättä haluat tehdä erikois-siirron niin voit tallentaa pelin, muokata sitä tekstieditorilla ja avata sen jälkee muokatun pelin. Katso alla oleva määrittely tallennetun pelin formaatista.

Tallennetun pelin muokkaaminen

Tallennetun pelin sisältö voi näyttää esimerkiksi tältä (aloitusTilanne):

v

mt,mr,m1,md,mk,m1,mr,mt

ms,ms,ms,ms,ms,ms,ms,ms

aa,aa,aa,aa,aa,aa,aa,aa

aa,aa,aa,aa,aa,aa,aa,aa

aa,aa,aa,aa,aa,aa,aa,aa

aa,aa,aa,aa,aa,aa,aa,aa

vs,vs,vs,vs,vs,vs,vs,vs

vt,vr,v1,vd,vk,v1,vr,vt

Ylin rivi määrittelee kumman vuoro ja siitä seuraavat 8 riviä määrittelee jokaisen ruudun sisällön. Rivejä on siis oltava täsmälleen 9 joista ensimmäinen rivi koostuu yhdestä merkistä joka kuvaa mustaa (m) tai valkoista (v). Nappulat esitetään muodossa VäriTyyppi tyyppi. Nappulat pitää erottaa pilkulla, mutta rivin viimeisen nappulan jälkeen ei tule pilkkua. Jokainen rivi pitää erottaa rivinvaihdolla.

Värejä kuvaavat merkit

- Musta : m
- Valkoinen : v

Nappuloita kuvaavat merkit

- Kuningas : k
- Kuningatar : d
- Torni: t
- Lähetti: l
- Ratsu : r
- Sotilas : s