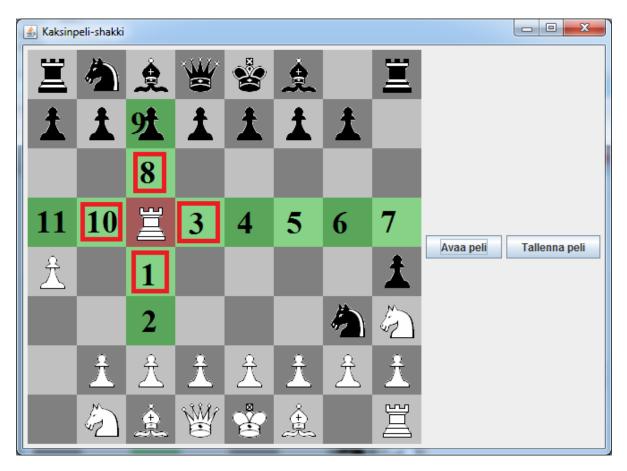
Selvitys siirtomahdollisuuksien laskemisesta



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 **maxAsekeleet** 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:

