

A sakkjáték bemutatása

-Szakdolgozat-

Miért ezt a témát
választottam?

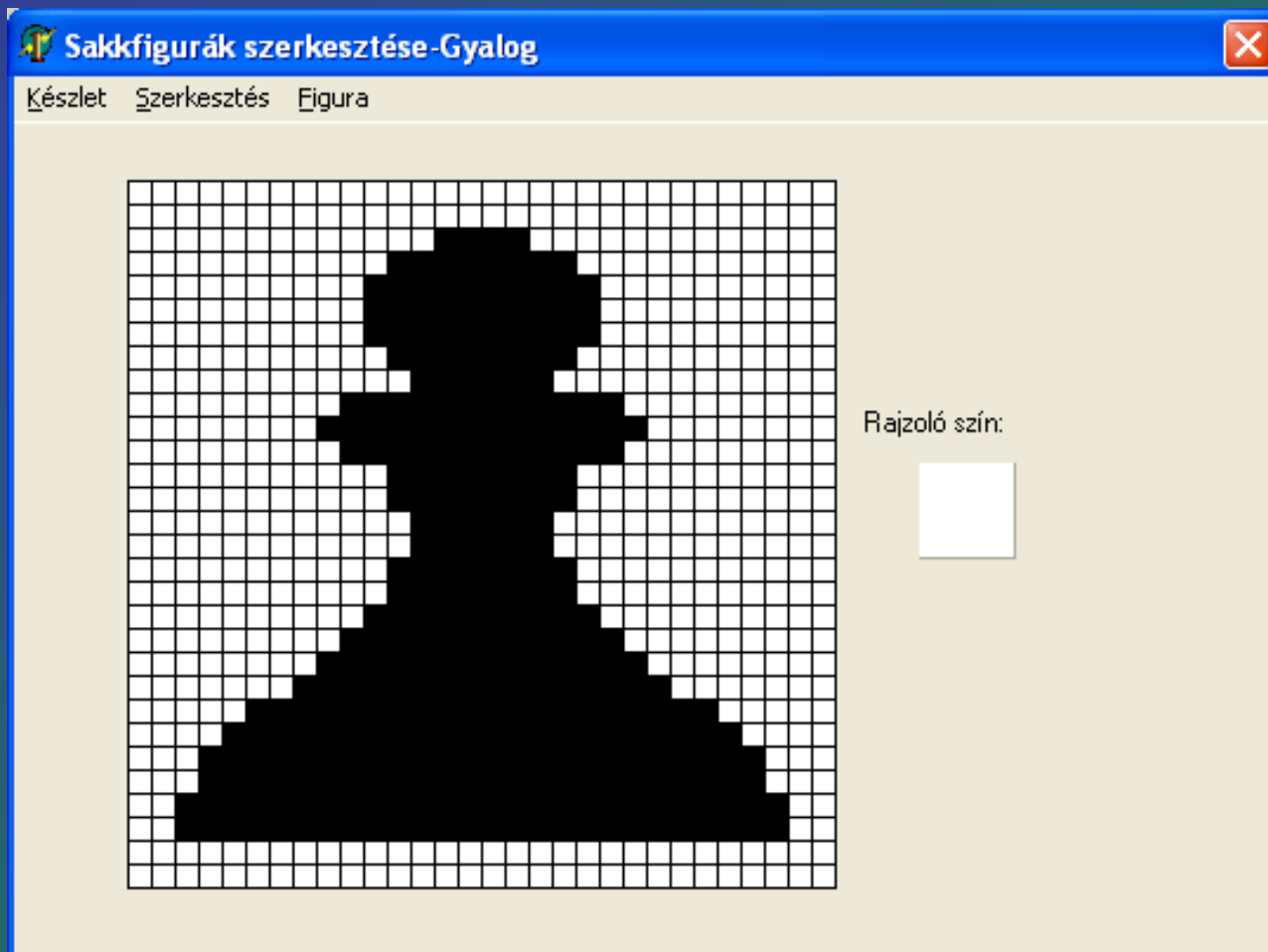
Részfeladatok

- A sakkfigurák megtervezése
- A kétdimenziós sakktábla megjelenítése
- A játék bemutatása játszmák, játszmarészletek segítségével
- Feladványok készítése, kitalálása, megoldása
- Súgórendszer készítése

Figuraszerkesztő I.

- Lehetőséget biztosított az „alap” figurakészletek elkészítésére
- A felhasználók itt készíthetik el saját figurakészleteiket
- Figurakészletekkel dolgozik
- Egy figurakészletbe a hat figura tartozik (gyalog, huszár, futó, bástya, vezér, király)

Figuraszerkesztő II.



Játszmák lejátszása I.

- A játszmák PGN fájlban vannak tárolva
- Speciális kódolással vannak tárolva a lépések
- Játszmarészleteket is tartalmazhat
- A lépések léptetőgombok segítségével oda-vissza lejátszhatóak

Játszmák lejátszása II.

Sakkoktatás [Minimális] [Maximális] [Zár]

Eájl Táblaméret Figurák Sűgő

SAKK!!!

Játszma: Szekely, Ferenc-Csizsar, Zoltan

Verseny neve	HUN It2 Kaposvar-Csuti
Helyszín	?
Verseny dátuma	2002.11.24
Forduló	3
Világos	Szekely, Ferenc
Sötét	Csizsar, Zoltan
Eredmény	0-1
ECD	B19
Világos Élő	
Sötét Élő	
Elemző	
Lépésszám(fél)	71
Verseny kezdete	2002.???.??
Forrás	
Forrás dátuma	

Aktuális lépés: 27. [←] [→]

A sűgőrendszer

- On-line módon működik
- A program használatáról tartalmaz leírást
- A játszmajegyzésről tartalmaz leírást
- A PGN fájl felépítéséről tartalmaz leírást