

# Užívateľská dokumentácia k šachovému portálu

Marek Zeman

5. mája 2009

## Upozornenie

Šachový portál je webová aplikácia, ktorá pre svoju činnosť vyžaduje bežiaci IIS verziu 6.0 a vyššiu a Microsoft SQL Server 2008 (a novší). V prípade, že tieto podmienky nebudú splnené, aplikácia môže fungovať nesprávne alebo nefungovať vôbec.

Táto aplikácia je vydaná pod GPL licenciou, takže jej šírenie a modifikovanie je povolené. Jej komerčné využitie alebo využitie v komerčných projektoch je zakázané. Pre detaily si pozrite znenie GPL licencie.

## Orientácia v menu

Väčšinu možností, ktoré stránka užívateľovi ponúka, sa nachádza v menu na ľavej strane. K niektorým možnostiam sa užívateľ dostane aj cez ovládacie prvky v hlavnej časti stránky (na pravo od menu), ale k popisu tých sa dostaneme až pri konkrétnych prvkoch funkcionality stránky.

Po naštartovaní aplikácie a jej otvorení v prehliadači sa naľavo zobrazí základne menu pre neprihláseného užívateľa. Okrem jednoduchého formulára na prihlasovanie je ešte možnosť na registráciu a možnosť prehliadania si registrovaných užívateľov, k nej sa dostaneme neskôr.

Po kliknutí na registrovaní nového používateľa sa nám v hlavnej časti stránky zobrazí formulár na vloženie údajov o novom používateľovi. Je potrebné, aby používateľské meno nového užívateľa (Nick) bolo jednoznačné – aby užívateľ s takým prihlasovacím menom v systéme už neexistoval. Je potrebné, aby sa heslá zhodovali, v opačnom prípade registrácia prebehne neúspešne. Ostatné položky je vhodné vyplniť, pretože majú informatívny charakter pre ostatných používateľov. Tieto položky sa stávajú súčasťou profilu používateľa.

Po vytvorení užívateľa je možné sa prihlásiť pomocou formulára v hornej časti ľavého menu. Po prihlásení sa naľavo objavia ďalšie položky a informácie. Detailný popis jednotlivých položiek sa nachádza v ďalšom odstavci.

Prihlásený užívateľ okrem sprístupnených položiek menu vidí aj tabuľku s novými správami, výzvami a novinkami (= notifikáciami) a na hlavnej stránke zoznam noviniek. Novinka je informácia vygenerovaná systémom, ktorej účelom

je užívateľa informovať. Pri každej notifikácii je linka na jej zmazanie a na presun na príslušnú stránku s detailami.

V tabuľke s novými správami, výzvami a notifikáciami sú klikateľné položky, ktoré užívateľa presunú na príslušnú súčasť stránky – jeho schránku so správami, jeho zoznam výziev a jeho stránku s novinkami. Prihlásený užívateľ rovnako v hornej časti ľavého menu zbadá aj klikateľný nádpis na odlogovanie, ktorý ho zo stránky odhlási.

## Obsah ľavého menu

Správy je položka, ktorá užívateľa preniesie do jeho schránky so správami. V hlavnej časti stránky sa potom zobrazí zoznam správ a tučným písmenom tie, ktoré užívateľ ešte nevidel. Kliknutím na predmet správy, ktorý je zvýraznený, sa dá presunúť na zobrazenie danej správy. Správa sa zobrazí v prehľadnej jednoduchšej tabuľke s informáciami, kedy bola odoslaná, od koho je a aký je jej obsah. Na stránke s obsahom schránky je tlačidlo na napísanie novej správy a pri prezeraní obdržanej správy je tlačidlo na odpovedanie. Po kliknutí na ne sa užívateľovi zobrazí jednoduchý formulár na odoslanie správy. Pre odoslanie správy treba správne vyplniť položku adresát. Po vyplnení ostatných položiek a kliknutí na tlačidlo odoslať sa adresátovi odošle správa so zvoleným obsahom a predmetom. V prípade, že sme sa dostali na formulár na odoslanie správy pomocou tlačidla odpovedať, potom je položka adresát už predvyplnená odosielateľom pôvodnej správy.

Výzvy je položka, ktorá užívateľovi zobrazí zoznam výziev, ktoré boli adresované jemu. Okrem toho je tam tlačidlo na poslanie vlastnej výzvy. Po stlačení tohto tlačidla sa užívateľovi zobrazí malý formulár na odoslanie výzvy. V tomto formulári treba správne vyplniť adresáta, ktorého chceme vyzvať na zápas. Po odoslaní si adresát nájde výzvu v jeho menu Výzvy. Pre každú výzvu sa zobrazí v tabuľke výziev čas, kedy bola odoslaná, od koho výzva prišla a dve klikateľné položky – prijať a odmietnuť. Ak klikneme na negatívnu odpoveď, odosielateľovi príde správa, ktorá ho informuje, že jeho výzva bola odmietnutá. Ak klikneme na prijatie výzvy, tak bude v systéme vytvorená nová hra s náhodným zvolením farieb. O zvolení farieb nás stránka hláškou informuje. Odosielaajúcemu užívateľovi príde správa, ktorá ho bude informovať o prijatí výzvy aj o zvolení farieb.

Partie je súčasť menu, kde si hráč môže prehliadať všetky hry, ktorých sa zúčastnil alebo sa zúčastňuje. V hornej časti hlavnej stránky sa nachádza zoznam aktuálne rozohratých hier. V prípade, že žiadne také nie sú, potom je v tejto časti hláška informujúca o tejto skutočnosti. V opačnom prípade sú tieto hry vypísané v prehľadnej tabuľke. Hry, v ktorých sa čaká na ťah hráča, ktorý si prezerá svoje partie, sú tučným písmom. V každom riadku tabuľky je klikateľná položka, ktorá hráča presunie na detaily o hre. V nižšej časti hlavnej stránky je zoznam skončených hier s niektorými informáciami. Aj v riadkoch tejto tabuľky sú klikateľné položky, ktoré hráča presunú na detaily o hre.

Stránka s detailami o zvolenej hre sa delí na tri časti. Vo vrchnej časti sa

nachádza tabuľka s informáciami, kto hrá, kto je na ťahu a či má šach (v prípade skončenej hry je tam miesto tohto informácia, kto hru vyhral). V strednej časti je pohľad na šachovnicu – aktuálny stav hry. V nižšej časti hry sa pre ťahajúceho hráča môže nachádzať tabuľka s možnosťami na vzdanie sa alebo ponúknutie remízy. V prípade, že bola ponúknuta remíza, je tam pre ťahajúceho hráča informácia o tom, že sa očakáva odpoveď a pre adresovaného hráča možnosť prijať alebo odmietnuť. Pre hráčov, ktorí danú hru nehrajú, alebo pre skončenú hru, je táto časť stránky prázdna.

Ak chce ťahajúci hráč potiahnuť, potom musí začať kliknutím na želanú figúrku. Po tomto zvolení sa žltou farbou vyznačia políčka, kam môže hráč potiahnuť. V prípade, že chce hráč zmeniť zvolenú figúrku, stačí kliknúť na inú figúrku svojej farby. Pre presunutie na želané políčko hráčovi stačí kliknúť na príslušne žlté políčko. Ak sa daný ťah nemôže uskutočniť (napríklad by mal po ňom ťahajúci hráč ohrozeného kráľa), potom sa ťah neuskutoční, pričom zvolená figúrka zostane zvolená. V prípade, že sa ťah uskutočniť môže, potom aplikácia vyhodnotí, či nenastal šach, mat alebo pat a podľa toho notifikuje druhého hráča (ten si po prihlásení nájde novinku, že ťah prebehol a má ťahať), a prípadne hru aj ukončí.