ok

inputkonventioner for gier - damspil:

<farve> ::=<sort>|<hvid>

spilleren taster hvilken farve brikker han ønsker at spille med. hvid begynder altid.

<styrke> ::= <heltal>,

det tal der tastes angiver det minimale antal træk, som gier ser frem. tal ≤1 opfattes som 1, og tal ≥25 opfattes som 25. med styrke lig 2 tager det ca. 15 sek. for gier at trække, og med styrke lig 3 tager det ca. 2 min. normalt vil styrke 3 give passende modstand.

```
<din tur:>      ::= <startpos> <mellempos> <slutpos><
<startpos>      ::= <pos>,
<mellempos>     ::=  |<pos>|<pos>,<mellempos>
<slutpos>       ::= <pos>
<pos>           ::= <bogstav><højde>
<bogstav>       ::= a|b|c|d|e|f|g|h
<højde>         ::= 1|2|3|4|5|6|7|8
```

notationen er sædvanlig skakbrætnotation. hvis man prøver at taste en position ind som ikke er korrekt, svares der med annul, og hele trækket er annuleret. desuden kan annulering ske efter sædvanlig help 3 konvention.

det kan anbefales at udstyre sig med et dambræt naar man vil spille med gier, men har man ikke det, vil kaon bevirke udskrift af et dambræt paa linieskriveren, hver gang gier har trukket.

GIER - DAMSPIL

```
farvevalg: vid
styrke:
  0 din tur  h3,g4 <
jeg trækker a6,b5<
  1 din tur  d3,e4 <
jeg trækker e6,f5<
  2 din tur  g4,f5,e6 <
jeg trækker d7,e6,f5,e4,d3<
  3 din tur  e2,d3,c4,b5,a6 <
jeg trækker e8,d7<
  4 din tur  f1,e2 <
jeg trækker d7,e6<
  5 din tur  b3,c4 <
jeg trækker c6,d5<
  6 din tur  f3,g4 <
jeg trækker d5,c4,b3<
  7 din tur  a2,b3,c4 <
jeg trækker e6,f5<
  8 din tur  g4,f5,e6 <
jeg trækker f7,e6,d5,c4,b3<
  9 din tur  c2,b3,a4 <
jeg trækker g8,f7<
 10 din tur  a4,b5 <
jeg trækker b7,c6<
 11 din tur  b5,c6,d7 <
jeg trækker c8,d7,e6<
 12 din tur  d1,c2 <
jeg trækker e6,f5<
 13 din tur  c2,d3 <
jeg trækker f5,e4<
 14 din tur  d3,e4,f5 <
```