



# Реализация клиент-серверной программной системы «Игра в Шахматы»


Введение в разработку интеллектуальных систем

# ЦЕЛЬ РЕАЛИЗАЦИИ СИСТЕМЫ

Целью реализации данной программной системы является **изучение и применение** полученных **знаний** студентами в дисциплинах средств вычислительной техники и теории введения в разработку интеллектуальных систем.



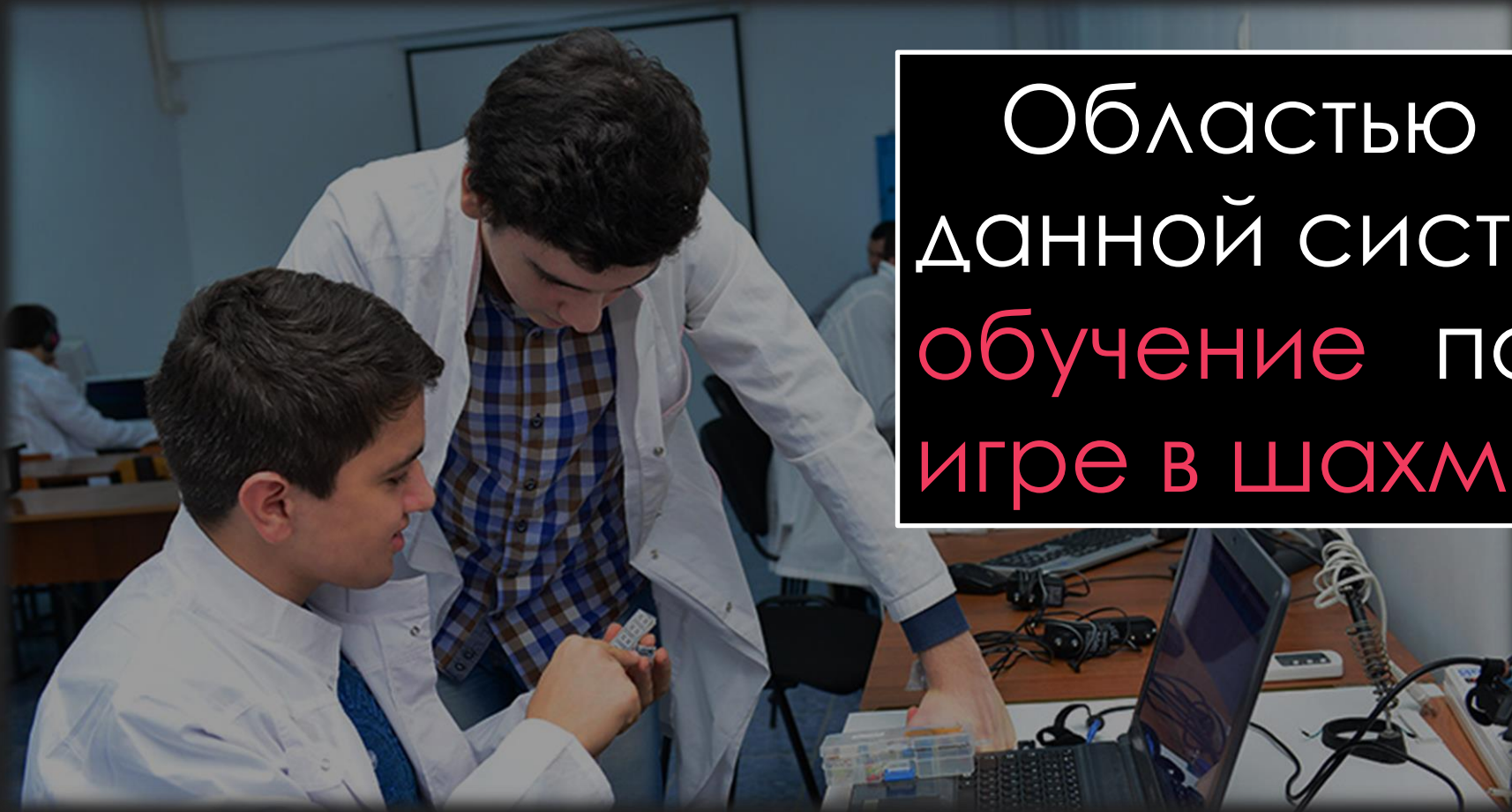
# ЗАДАЧИ, РЕШАЕМЫЕ СИСТЕМОЙ

A robotic arm with a gripper is positioned over a chessboard, holding a white chess piece. The chessboard is black and white, and several other chess pieces are visible on the board. The background is dark and out of focus.

Задачей реализации данной программной системы является расчет возможных ходов с достаточной глубиной для предоставления пользователю полноценного игрового опыта.

# ОБЛАСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ СИСТЕМЫ

Областью применения данной системы является обучение пользователей игре в шахматы.





## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ СИСТЕМЫ И ШТАТНЫЕ УСЛОВИЯ ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ СИСТЕМЫ

Реализация данной программной системы планируется в качестве относительно **кроссплатформенного** решения.

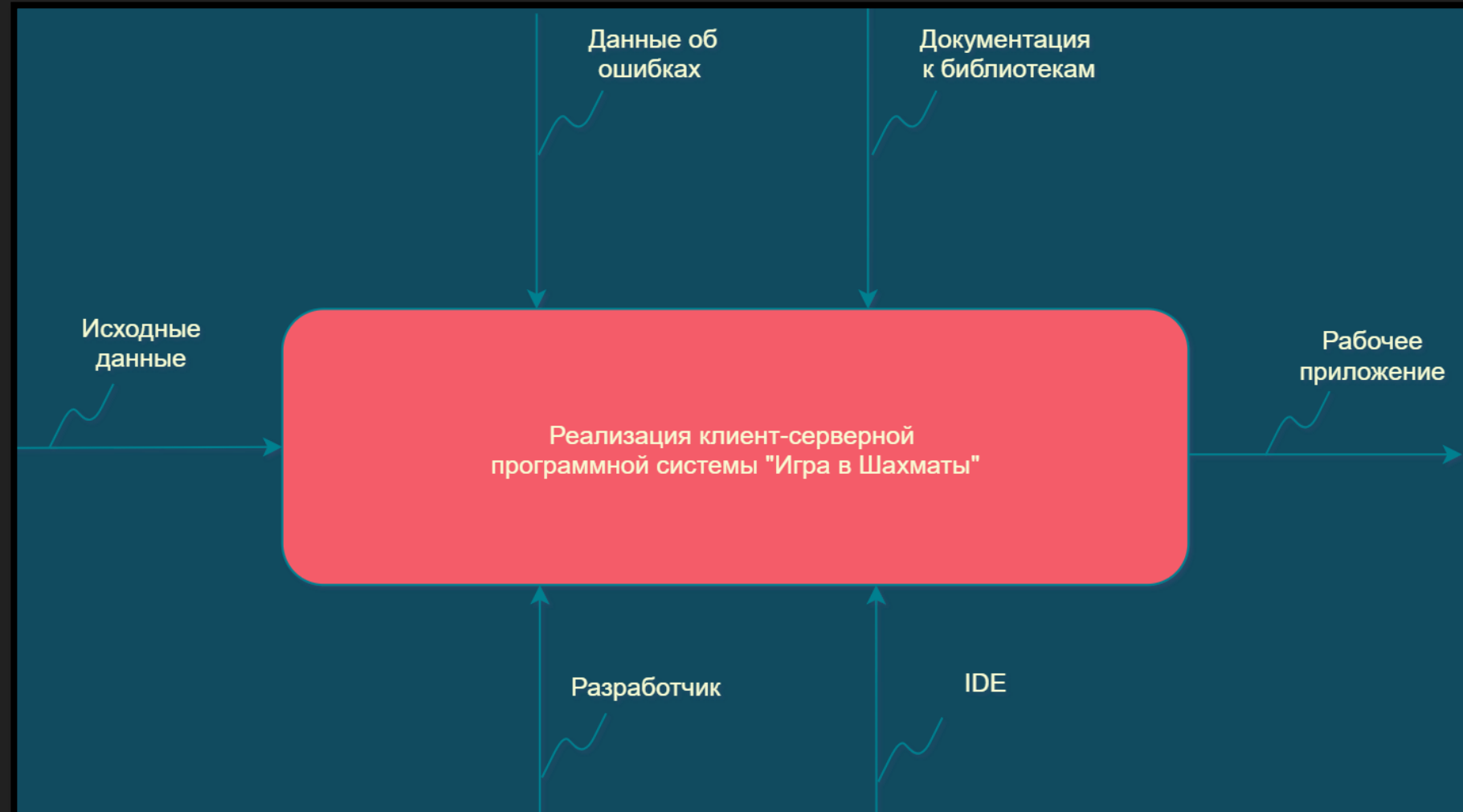
Минимальные аппаратные и программные **требования** к системе на текущем этапе разработки **не конкретизируются**.



# МЕТОДЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ СИСТЕМЫ

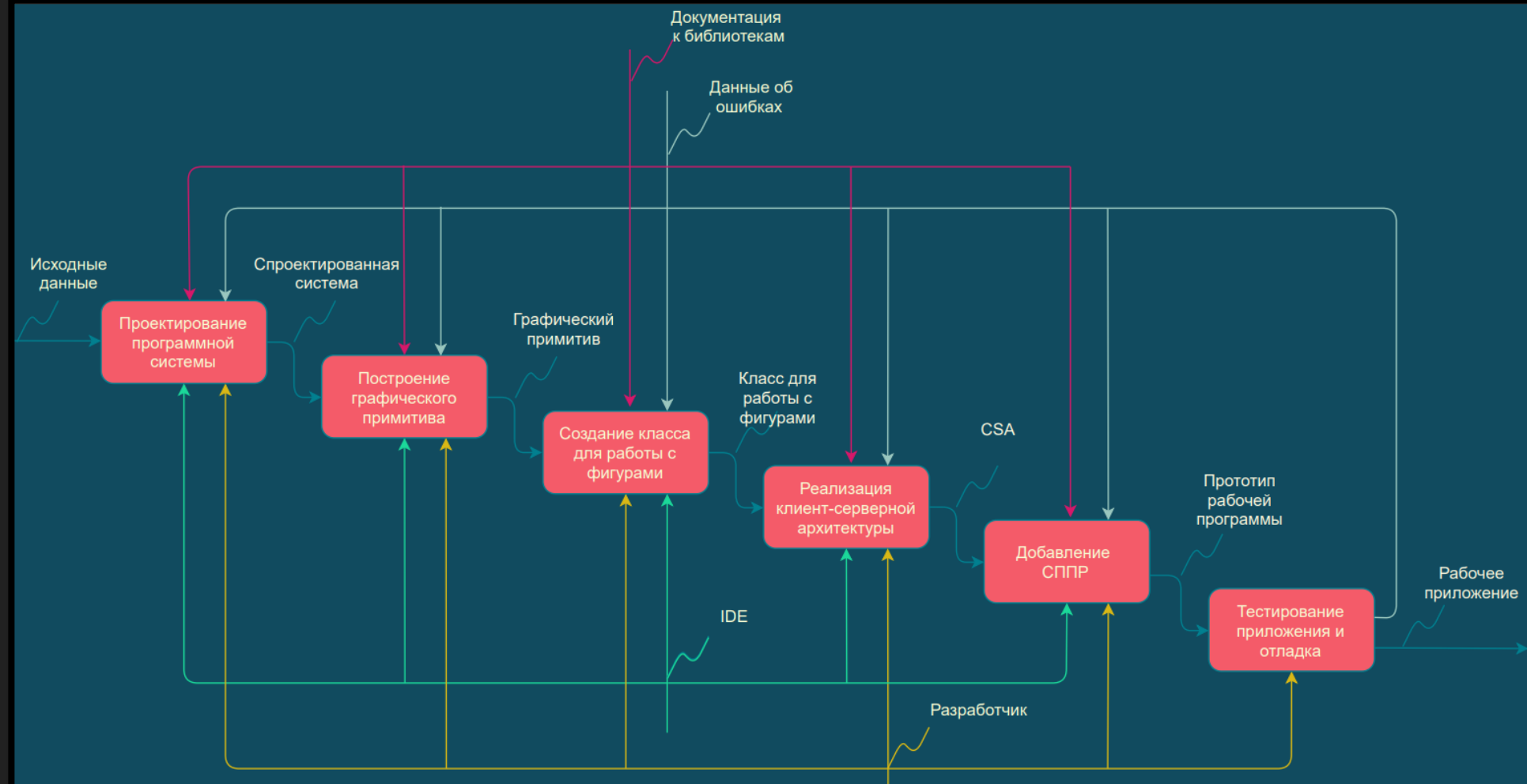
## IDEF0-Top

диаграмма  
для процесса  
реализации  
клиент-  
серверной  
программной  
системы «игра  
в шахматы».



# МЕТОДЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ СИСТЕМЫ

**IDEF0-Context**  
диаграмма  
для  
процесса  
реализации  
клиент-  
серверной  
программно  
й системы  
«игра в  
ШАХМАТЫ».




# ТРЕБОВАНИЯ К ФУНКЦИОНАЛЬНЫМ ХАРАКТЕРИСТИКАМ СИСТЕМЫ

- Полноценный шахматный интерфейс, поддерживающий все возможные ходы и позиции.
- Клиент-серверная архитектура
- Программный модуль для обработки ходов виртуального соперника.






# ОБОСНОВАНИЕ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТИ РАЗРАБОТКИ СИСТЕМЫ



Данная программная система является целесообразной как учебный проект для применения практических навыков в области средств вычислительной техники и интеллектуальных систем.



# Реализация клиент-серверной программной системы «Игра в Шахматы»

Студенты СПбГЭТУ (ЛЭТИ), гр. 1308:

- Макаров Максим,
- Томилов Даниил,
- Мельник Даниил,
- Лепов Алексей.

Научный руководитель,

- Неверов Е. А.