

שם העבודה : שחמט

שם התלמיד : ארי לרנר

תעודת זהות : 326126877

שם המנחה : נורית קרצר

שם החלופה : מערכות מומחה

תאריך הגשה : 05/04/2020

תוכן

[מבוא 3](#_Toc35724150)

[מבנה / ארכיטקטורה 5](#_Toc35724151)

[מדריך למשתמש 27](#_Toc35724152)

[מדריך למפתח 36](#_Toc35724154)

[רפלקציה 37](#_Toc35724155)

[ביבליוגרפיה 38](#_Toc35724156)

# מבוא

במסגרת לימודי הנדסת תוכנה היה עלינו לתכנת משחק לוח קיים ב-python בספריית kivy תוך שימוש בבינה מלאכותית. בפרויקט שלי פיתחתי את משחק השחמט. משחק לוח אסטרטגי קלאסי מופשט וענף ספורט המיועד לשני שחקנים. זהו אחד המשחקים המוכרים והמורכבים ביותר הקיימים בתרבות האנושית ובמהלך שנים רבות נחשב לדוגמת האינטלקט האנושי הטובה ביותר. המשחק נערך על לוח משחק בגודל 8 על 8 משבצות שחורות לבנות. במשחק יש סוגים שונים של כלים כגון: חייל, פרש, רץ, צריח, מלכה ומלך, וכל אחד מאלה נע בצורה ייחודית לו. הדברים הללו הם שגורמים למשחק להיות כל כך מסובך ולכן ומוערך כי במשחק יש בין 10^43 עד 10^47 פוזיציות ייחודיות שיכולות להתקבל. פופולאריות המשחק הביאה לכך שיש וריאציות נוספות רבות של המשחק המקורי כמו שחמט ל-3 שחקנים ושחמט תלת ממדי, אך וריאציות אלו שונות מהותית מהמשחק המקורי לכן אתמקד בגרסה הקלאסית שלו.

לא הרבה לפני שהתחלתי לעבוד על הפרויקט התחלתי להתעניין בשחמט ושיחקתי בו שעות רבות. כיום אי אפשר שמישהו שמשחק בשחמט לא ישמע על chess engines ואני לא הייתי יוצא מן הכלל. תחום ״Chess programming״ עורר בי עניין רב. שנים ארוכות היה נהוג לחשוב שמחשבים נחותים לבני אדם בכוח המחשבה על בסיס העובדה שאף מחשב לא יכול לנצח אדם בשחמט. עד שבשנת 1997 המחשב ״Deep Blue״ ניצח את גארי קספרוב, אלוף העולם בשחמט. ניצחון זה היה נקודת מפנה בעולם השחמט והתכנות בכלל.

לא רק שחקן מתחיל יכול לשחק נגד מחשב שחמט. כיום, גם אלופי העולם מעמיקים את הידע שלהם במחשק באמצעות המנועים המתקדמים ביותר כמו Alpha zero Stockfish 13 בעל ניקוד Elo של 3546. כאשר הניקוד הכי גבוה בשחקן אנושי הוא 2882. השיא מוחזק על ידי מגנוס קרלסן. שיטות ואסטרטגיות משחק חדשות מתפתחות בזכות המנועים הללו.

בחרתי את משחק זה מכיוון שרציתי פרויקט מאתגר שאוכל להתעניין לשקוע בו. אני אוהב לזרוק את העצמי לפרויקט מסובך ולהבין איך עלי לפתור את הבעיות הצצות בתהליך הפיתוח. במשחק השחמט שלי יש את כל החוקים והאפשרויות שיש במשחק שחמט קלאסי כמו הצרחה, En Passant, קידום חיילים, stalemate ועוד. במשחק שלי אין את האופציה להחזיר לאחור מהלכים ואין הגבלת זמן

המחשבים המתקדמים ביותר בתחום כיום משתמשים ב-Neural Networks ולמרות שקראתי עליהן הרבה מאוד החלטתי להסתפק באלגוריתם פשוט יותר. האלגוריתם עליו מבוססת הבינה המלאכותית של שחקן המחשב בפרויקט שלי הוא minimax. חוץ מה-minimax נעשה במחשק שלי שימוש בגיזום alpha beta. אלגוריתם ה-minimax מריץ את המשחק מספר כלשהו של מהלכים קדימה (depth) ונותן ניקוד מספרי לכל פוזיציה מתקבלת ולאחר מכן בוחן ובוחר את המהלך שיביא לניקוד הגבוה ביותר (המחשב מניח שמדובר בשחקן ״חכם״ שיבחר במהלכים טובים). גיזום אלפה-בטא מאפשר למחשב לבדוק פחות מצבים כדי לאפשר זמן הריצה קצר יותר לחישוב המהלך הטוב ביותר (דבר חשוב מאוד כשמדובר במשחק עם כל כך הרבה פוזיציות אפשריות כמו שחמט). את פונקציית ההערכה שלי ביססתי על המאמר Simplified Evaluation Function אשר סופר את ניקוד הכלים של כל צד לפי ערכים קבועים מראש ומתחשב במיקום הכלים על הלוח באמצעות לוחות הנקראים Piece-Square tables. אופן פעולת האלגוריתם ושיטת ההערכה יוסבר בפירוט רבה בהמשך הספר.

# מבנה / ארכיטקטורה

## בסיס הידע :

**מסכים**

במשחק נעשה שימוש במספר מסכים ומטרתם להגביר את נוחות למשתמש. חשוב לציין שלא מדובר בפופ אפים אלה במסכים נפרדים הנמצאים בתוך window manager של kivy. בתוך המסכים נכללים: מסך פתיחה, מסך ההוראות ומסך המשחק עצמו. כל המסכים הללו נוצרים בקובץ chess.kv

**קובץ chess.kv**

אחד הכלים החזקים ביותר שספריית Kivy מביאה איתה הוא קובץ ה-.kv אשר מאפשר לשלוט על המבנה הגרפי של מסכים וחלונות במשחק. קובץ זה הוא חלק אינטגרלי למסכי הפתיחה אשר נמצאים בפרויקט.

**מחלקת מנהל החלונות (WindowManager)**

מחלקה זו מאפשרת את המעבר בין מסכים שונים במשחק מבלי ליצור כמות גדולה של פופ אפים (popups). המחלקה מוגדרים החלונות השונים בניהם אפשר לעבור.

WindowManager:  
 StartWindow:  
 RulesWindow:  
 Board:

**מחלקת מסך הפתיחה (StartWindow)**

מחלקה זו יוצרת את מסך הפתיחה של המשחק אשר מכיל את שם המשחק וכפתורים (התחלת משחק, חוקים ויציאה מהמשחק).

*להלן גרסה מקוצרת של המחלקה ללא אלמנטים עיצוביים (הקוד קוצר להבהרת המבנה)*

<StartWindow>:  
 name: 'first'   
 BoxLayout:  
 orientation: 'vertical'  
 Label:  
 text: 'Chess AI'   
 BoxLayout   
 orientation: 'horizontal'  
 Label:  
 text: ‘’  
 Button:  
 text: 'Play'  
 bold: True  
 on\_release: app.root.current = 'game'  
 Button:  
 text: 'Rules'  
 on\_release: app.root.current = "rules"  
 Button:  
 text: 'Quit'  
 on\_release: quit()  
 Label:

Text: ‘’  
 Label:  
 text: "By Ari Lerner"

**מחלקת מסך ההוראות (RulesWindow)**

מחלקה זו יוצרת את מסך ההוראות של המשחק. היא מכילה תמונה בה כתוב טקסט ההוראות בעברית וכפתור חזרה למסך הראשי.

*להלן גרסה מקוצרת של המחלקה ללא אלמנטים עיצוביים (הקוד קוצר להבהרת המבנה)*

<RulesWindow>:  
 name: "rules"  
 BoxLayout:  
 orientation: "vertical"  
 Image:  
 source: 'chess\_rules\_hebrew.png'  
 Button:  
 text: '<- main menu'  
 on\_release: app.root.current = "first"

**מחלקת לוח המשחק (Board)**

מחלקה זו יוצרת את מסך לוח המשחק ומכילה תמונה של הלוח.

*להלן גרסה מקוצרת של המחלקה ללא אלמנטים עיצוביים (הקוד קוצר להבהרת המבנה)*

<Board>:  
 name: 'game'  
 canvas.before:  
 Rectangle:  
 pos: self.pos  
 size: self.size  
 source: 'white\_green\_board.png'

**קובץ main.py**

**מחלקת משחק**

מחלקה זו מאתחלת את חלון המשחק - מגדירה את גודל החלון ושם החלון

|  |  |
| --- | --- |
| שם | משמעות |
| def build(self): | Method creates the game window |

**מחלקת הלוח**

מחלקת הלוח אחראית על המשחק עצמו. ברגע שנפתח המסך מתחיל המשחק. המחלקה אחראית על חוקים ואירועים הקשורים לפעילות המיידית של המשחק

**תכונות המחלקה:**

|  |  |
| --- | --- |
| שם | משמעות |
| cols | Number of columns for kivy graphics to work |
| curr\_b | Currently delt with button |
| curr\_p | Currently delt with piece |
| move\_to | Array of cells piece can move to |
| first\_click | (boolean) is it the first click (selecting piece or moving it) |
| human | Color of human’s pieces |
| comp | Color of computer’s pieces |
| board | 2d array describing logical side of the board |
| turn | Who’s turn it is (1 or -1: black or white) |
| neutral\_moves | Variable counting neutral moves that lead to a draw |
| showing\_modal | (boolean) is a popup currently up on the screen |
| vis\_b | 2d array of tiles describing the visual side of the board |

**פעולות המחלקה:**

|  |  |
| --- | --- |
| שם | משמעות |
| def \_\_init\_\_(self): | Method initializes the board, the pieces and all relevant variables. |
| def click(self, btn): | Method selects or moves pieces according to: first or second click, legal moves, game status (over or not) and so on… and changes state of board accordingly |
| def comp\_move(self): | Method preforms the computes move including search for best move and making changes to the board |
| def make\_move(self, b, mv, f\_mv=False): | Method selects cells that the player can move to by placing a grey dot or coloring capturable pieces grey |
| def promote(self, btn): | Method promotes piece (logically and visually) |
| # AI related methods | |
| def minimax(self, game\_state, depth): | Method finds best move possible for computer on received depth and board |
| def min\_play(self, game\_state, depth, alpha, beta): | Method finds best score for human player to be played inside the search for the best computer move |
| def max\_play(self, game\_state, depth, alpha, beta): | Method finds the best computer move to play inside the minimax algorithm |
| def evaluate(self, b): | Method evaluates received board state and gives it a score for computer to decide which move is best later |
| # legal and end related methods | |
| def is\_legal(self, b, move): | Method determines move legality (doesn’t cause immediate mate to self, not a castling move if castling side is under check) |
| def is\_check(self, b, color): | Method determines if player of received color is under check threat |
| def over\_state(self, b, color): | Method returns the received board end status for received side (0 = not over, 1 = draw, 2 = mate, 3 = stalemate) |
| # visual methods | |
| def show\_go(self, event): | Method opens a game over popup |
| def show\_promote(self, event): | Method opens a promotion popup |
| def highlight\_cells(self, color): | Method highlights cells that player can move to and colors the moving piece red |
| def apply\_move(self, mv, f\_mv=False): | Method applies received move on the visual board. |
| def restart(self, btn): | Method restarts the game |
| Def quit(self, btn): | Method quits the game. |

**מחלקת משבצת**

הלוח הוויזואלי שמשתמשים בו במחלקת לוח המשחק בנוי ממשבצות (tiles) לכל משבצת יש תכונות ייחודיות לה. מחלקת המשבצת נועדה ליצור ולשלוט על משבצות אלה.

**תכונות המחלקה:**

|  |  |
| --- | --- |
| שם | משמעות |
| j | Who’s turn it is (1 or -1: black or white) |
| value | Value of the cell (0 = empty, 1 = pawn, 2 = knight, 3 = bishop, 4 = rook, 5 = queen, 6 = king). Positive numbers – black, negative – white |
| keep\_ratio | Visual property of an image so image wont be distorted |
| allow\_stretch | Visual property of an image so image wont be distorted |
| Background\_normal | Image of the cell (either empty or image of a piece) |

**פעולות המחלקה:**

|  |  |
| --- | --- |
| שם | משמעות |
| def \_\_init\_\_(self, i, j, value \*\*kwargs): | Method creates a tile according to received values |
| def set\_value(self, new\_value): | method sets new value to a cell |

**קובץ utils.py**

בקובץ זה נמצאות כל הפעולות שלא קשורות ישירות ללוח המשחק, למשבצת או לחלונות. אלה הן פעולות עזר המקובצות לצורכי סידור והגיון בקובץ נפרד. קובץ זה יכיל פעולות כמו get\_score\_value() אשר מקבלת שם של כלי ומחזירה את הערכו הנקודתי לצורכי הערכת לוח המשחק.

**תכונות הקובץ:**

תכונות הקובץ יהיו ה-piece-square tables אשר משמות את המחשב לתת הערכה לכלי לפי מיקומו על הלוח. הטבלאות נכונות לכלים לבנים, על מנת לקבל את הערך הנכון עבור כלים שחורים האינדקס של הנקודה יספר מהסוף (len(pst) - idx)

|  |  |
| --- | --- |
| שם | משמעות |
| pawn | Piece-square table for white pawn |
| knight | Piece-square table for white knight |
| bishop | Piece-square table for white bishop |
| rook | Piece-square table for white rook |
| queen | Piece-square table for white queen |
| king\_midgame | Piece-square table for white king before endgame |
| king\_endgame | Piece-square table for white king during endgame |

**פעולות הקובץ:**

|  |  |
| --- | --- |
| שם | משמעות |
| def get\_type(val): | Method returns the type of received piece (separates from the move counter) |
| def is\_same\_color(val1, val2): | Method determines if 2 received pieces are of the same color |
| def name\_to\_val(str): | Method returns the integer type of by a piece’s name |
| def is\_valid(i, j): | Method determines if received coordinate values are in the 8 by 8 board |
| def get\_new\_val(val): | Method adds to the move counter of a piece |
| def get\_score\_value(val): | Method returns the score value of a piece |
| def is\_castle\_move(fj, tj): | Method determines of a move is a castling move (method is called only if a king is moving and if he moves 2 squares it’s a castling move) |
| def get\_go\_message(event, player): | Method returns a game over message depending on the type of event and the player’s color |
| # board comparison / evaluation | |
| def translate\_fen(fen): | Method translates a FEN board representation into a 2d int numpy array |
| def get\_pst\_val(val, i, j, endgame): | Method returns the score value of a piece by examining it’s Piece-Square Table |
| def is\_endgame(b): | Method determines if we’re in the endgame now |
| def get\_moves(b, i, j): | Method returns the move of a piece in received board in received coordinates |
| # getting a piece’s moves | |
| def get\_moves(b, i, j): | Method returns the moves of any piece at received coordinates |
| def get\_all\_moves(b, i, j): | Method returns the moves of all moves of received side |
| def get\_pawn\_moves(b, i, j): | Method returns the moves of a pawn in received coordinates |
| def get\_knight\_moves(b, i, j): | Method returns the moves of a knight in received coordinates |
| def get\_bishop\_moves(b, i, j): | Method returns the moves of a bishop in received coordinates |
| def get\_rook\_moves(b, i, j): | Method returns the moves of a rook in received coordinates |
| def get\_queen\_moves(b, i, j): | Method returns the moves of a queen in received coordinates |
| def get\_king\_moves(b, i, j): | Method returns the moves of a king in received coordinates |

## תיאור האלגוריתם:

**אלגוריתם minimax**

אלגוריתם ה-minimax הוא עץ אשר פורס את כל המהלכים האפשריים של המחשב ואת כל התגובות האפשריות של השחקן האנושי על פי עומק נתון. המחשב בודק את כל עץ האפשרויות, ולאחר מכן המחשב בוחר את המהלך הכי טוב עבורו מכל העץ בעזרת פונקציית הערכה (evaluate) שנותנת ניקוד מספרי לכל פוזיציה. בנוסף לאלגוריתם השתמשתי בגיזום האלפא-בטא שחוסך למחשב בדיקת אופציות שהם בוודאות פחות טובות עבור המחשב ובכך המחשב לא צריך לעבור על כך אץ האפשרויות שיכול להיות מאוד גדול במשחק כמו שחמט ומתקצר זמן ריצת פונקציית ה-minimax משמעותית.

4 פוקנציות יוצרות יחד את הפלא שהוא אלגוריתם ה-minimax.

* def minimax()
* def min\_play()
* def max\_play()
* def evaluate()

כשמגיע תור המחשב, התוכנית קוראת לפונקציית minimax, בה נמצאים כל המהלכים האפשריים. המחשב מריץ כל אחד מהמהלכים ושולח את הלוח החדש לפונקציית min\_play בה נעשה אותו תהליך עם הכלים של השחקן האנושי (סימולציה של מה השחקן היה בוחר).

Graphical user interface, application, Teams

Description automatically generatedתהליך זה של ״מסירות״ בתורות נמשך לפי עומק האלגוריתם (depth) אשר נקבע מראש (בפרויקט שלי - 3). באמצעות פונקציית evaluate הוא מחליט איזה ניקוד לתת למצב הנוכחי של הלוח בכך אחד מהשלבים כמו שמתואר בתרשים (אם הניקוד חיובי אז המצב טוב למחשב ואם הניקוד שלילי אז המצב טוב לשחקן האנושי).

בתרשים המחשב בחר ״במהלך הימני״ מכיוון שהתוצאה פחות שלילית אם יתבצע המהלך הזה. בשורות ה-max, המחשב בוחר מתוך האפשרויות בשורה הבאה את אופציה הכי גדולה (לכיוון +אינסוף). בשורות ה-min, בוחר השחקן האנושי (המדומה) את מהלך שיביא לניקוד הכי נמוך בשורה הבאה.

הניקוד של כל אחת מהמשבצות בתרשים נקבע לפי העדיפות בשורה הבאה. לדוגמה: בשורה 3 במשבצת הימינית נבחר -7 כי השחקן min (אנושי), יבחר בהכרח באופציה הקטנה יותר. המחשב עושה את החשיבה לאחור הזו לכל אחד מהמהלכים עד שמחליט איזה מהם יביא לניקוד הכי גבוהה

**גיזום אלפא-בטא (Alpha-beta pruning)**

אלגוריתם ה-minimax הוא כלי מאוד חזק כשמדובר בבינה מלאכותית אך יש לו בעיה אחת גדולה. זמן הריצה של האלגוריתם ארוך מאוד. זה למה השתמשתי בגיזום אלפא-בטא. כאשר משתמשים בגיזום אלפא-בטא אופציות שכבר בוודאות קיבלו ניקוד נמוך יותר לא נבדקות. כלומר, נחסך זמן הריצה של פונקציית minimax והמחשב מבצע החלטות יותר מהר. אלגוריתם זה משתמש בשני משתנים, אלפא ובטא. אלפא הוא התוצאה המינימלית המובטחת למחשב (בעל הניקוד החיובי) ובטא מייצג את התוצאה המינימלית המובטחת לשחקן האנושי (בעל הניקוד השלילי). אלפא ובטא מאותחלים למינוס אינסוף ואינסוף בהתאם (המצב הגרוע ביותר עבור השחקנים). עם התקדמות המשחק, ערכי אלפא ובטא משתנים. ברגע שבטא מקבל ערך נמוך מאלפא, ניתן לדעת בוודאות כי העמדה הנוכחית אינה מייצגת משחק אופטימלי עבוד אחד מהשחקנים ולכן ניתן לפסול אותה.

Diagram

Description automatically generated

**הערכה בפעולת ה-evaluate**

הערכה טובה בפעולת ה-evaluate מאוד חשובה למחשב חכם. קראתי וחקרתי שיטות הערכה שונות רבות אך בסוף החלטתי להשתמש בשיטה המתאורת במאמר של Tomasz Michniewski, Simplified Evaluation Function.

במאמר זה מתאר המחבר שיטה פשוטה יחסית ליצירת פעולות הערכה לשחמט. ההערכה במאמרו מחולקת לשני חלקים:

* הערכת כלים
* טבלאות כלי-משבצת (Piece-Square Tables)

על מנת לתת לכל כלי הערכה לחשיבותו ראשית יש להעמיד כמה תנאים

B > N > 3P

B + N = R + 1.5P

Q + P = 2R

* התנאי הראשון אומר שרץ שווה יותר מאשר פרש ושניהם שווים יותר משלושה חיילים.
* התנאי השני אומר שרץ ופרש שווים ביחד יותר מצריח וחייל אחד. לכן נקבע שרץ ופרש שווים לצריח אחד וחייל וחצי.

מכן מגיעה שיטת הניקוד הבאה

P = 100

N = 320

B = 330

R = 500

Q = 900

K = 20000

כעת נעבור לטבלאות כלי-משבצת.

כאשר כלי נמצא במרכז הלוח יש לו יותר מהלכים והוא מגן על יותר כלים. כמו כן, חיילים הופכים למלכות כאשר מגיעים לסוף הלוח. מכאן נשאלת השאלה איך אפשר לגרום לכלים "להבין" שעליהם לפעול בצורה שתקדם את מצבם ותגביר את חשיבותם ומשקלם במשחק. אלגוריתם ה-minimax הוא אלגוריתם מצוין אך במשחק כמו שחמט, הגעה לעומק שבו המחשב ידע רק באמצעות השימוש בהסתכלות קדימה מה עליו לעשות הוא תהליך ארוך מאוד. על מנת לשמור על זמן תגובה סביר של המחשב משתמשים בטבלאות כלי-משבצת אשר מאפשרות לרמות את התהליך ומקצרות את תהליך מציאת מהלך טוב.

לכל זוג של כלי יש טבלה ייחודית משל עצמו (על מנת לתאים את הטבלה לצבע הכלי, נהפוך את הטבלה – הספירה תתבצע מהסוף להתחלה במקום מהתחלה לסוף).

להלן דוגמה של טבלת כלי-משבצת של חייל לבן:

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,

50, 50, 50, 50, 50, 50, 50, 50,

10, 10, 20, 30, 30, 20, 10, 10,

5, 5, 10, 25, 25, 10, 5, 5,

0, 0, 0, 20, 20, 0, 0, 0,

5, -5,-10, 0, 0,-10, -5, 5,

5, 10, 10,-20,-20, 10, 10, 5,

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0

המידע על הטבלאות הללו נשמר במערך numpy חד מימדי.

**שיטת רישום FEN**

שיטת רישות fen ניתן לקחת כל לוח שחמט קיים ותאר אותו באמצעות משתנה sting אחד. דבר זה מאפשר לי לקחת כל פוזיציה של פאזל ולשחזר אותה

A picture containing application

Description automatically generated

*"rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq"*

* כל ״/״ הוא מעבר שורה. כלומר, השורה הראשונה מתוארת ע״י rnbqkbnr
* כל אחד מסוגי הכלים מצוין ע״י אות אחת (p = pawn, n = knight, b = bishop, r = rook, q = queen, k = king)
* הכלים הלבנים מצוינים באות גדולה והכלים השחורים באות קטנה.
* האות הבודדת לאחד כתיבת הלוח מצינת את התור נוכחי (w או b). במצב זה השחקן הלבן מתחיל.
* לאחד ציון התור, מופיע ציון ההצרחות האפשריות:
  + K = king side castle (for white player)
  + Q = queen side castle (for white player)
  + k = king side castle (for black player)
  + q = queen side castle (for black player)

אם לא מופיעה אחת מהאותיות, אי אפשר לבצע את אותה הצרחה.

**הדגמת הבינה במשחק**

להלן דוגמאות המראות את יכולת המחשב (כלים שחורים).

לאורך כל הדוגמאות אשתמש בשיטת מספור המשבצות המתבססת על אותיות באנגלית ומספרים. האותיות מייצגות את התורים משמאל לימין והמספרים מייצגים את השורות מלטה למעלה.

כל הדוגמאות ההללו הועלו לתוך המשחק באמצעות שיטת הרישום FEN שתוארה לפניכן.

**Graphical user interface, application

Description automatically generatedGraphical user interface, application

Description automatically generated**

בדוגמא 1 ניתן לראות שהמחשב בחר לאכול את החייל הלבן ב-d6 אשר מאיים על המלכה ב-c7 לא עם המלכה אלא אם החייל ב-e7. כך המלכה לא מסתכנת מהחייל הלבן ב-e5 שיכול לאכול אותה אם היא עצמה הייתה אוכלת את החייל הלבן ב-d6.

**A green and white checkered background

Description automatically generated with low confidence**A screenshot of a game

Description automatically generated with medium confidence

בדוגמה­­ זו בתורו של המחשב, הוא ראה שאם יזיז את החייל ב-h2 ל-h1 הוא יהפוך למלכה בגלל שמלכה הרבה יותר חזקה מחייל הניקוד שמתקבל מהקידום יותר גבוה מכל ניקוד אחר שהמחשב היה יכול לקבל

**A picture containing application

Description automatically generatedA picture containing application

Description automatically generated**

בדוגמה זו שני השחקנים הגיעו לסיום הפתיחה. כלומר, יש עימות על האמצע, הפרשים ורצים נפתחו והשחקנים מוכנים להצרחה. במצב זה נהוג לעשות הצרחה כדי להגן על המלך לפני שפותחים בהתקפה שתסכן את אותו.

A green and white checkered background

Description automatically generated with low confidenceA screenshot of a game

Description automatically generated with medium confidence

בדוגמה זו בתורו של המחשב החייל ב-d4 רואה שהוא יכול לאכול את החייל הלבן ב-e4 ניתן לעשות זאת לפי חוק ״En passant״. חוק זה אומר שאם חייל היריב עשה בתורו הראשון מהלך של שתי משבצות, ניתן לאכול אותו בצורה שנראית בדוגמה. אם החייל היא עובר את שתי המשבצות הללו בשתי מהלכים נפרדים החוק לא היה תקף.

# מדריך למשתמש

**הוראות התקנה**

כדי לשחק במשחק יש להוריד את הקבצים והתוכנות הבאות:

**תוכנות וספריות:**

* Python 3.7
* Kivy 2.0.0
* numpy

**קבצי קוד:**

* Chess.kv
* Main.py
* Utils.py

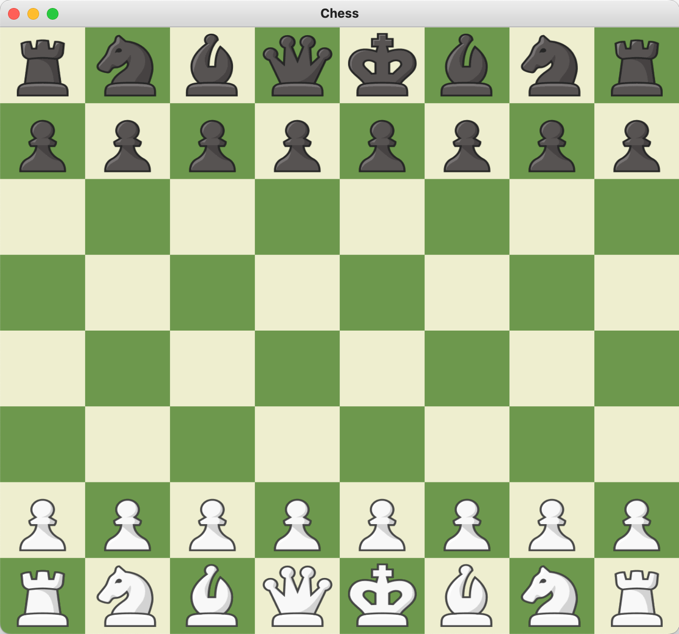
**תמונות:**

* White\_green\_board.png
* Chess\_rules\_hewbrew.png
* Grey\_circle.png
* **Pieces (folder)**
  + 0.png
  + 1.png
  + 2.png
  + 3.png
  + 4.png
  + 5.png
  + 6.png
  + -1.png
  + -2.png
  + -3.png
  + -4.png
  + -5.png
  + -6.png
* הוראות המשחק (יש להקפיד על התאמה בין חוקי /הוראות המשחק שאתם מעלים לבין הפרויקטים שלכם!)

**~ חוקי המשחק ~**

**הלוח והכלים**

בשחמט משתמשים בלוח שחור לבן (או כל שני צבעים אחרים שיתבלטו אחד מהשני) כמתואר באיור 1. על הלוח יונחו הכלים (שחורים ולבנים). משבצות הלוח מתוארות על ידי מספר המציין את מיקומם "לגובה" (1-8) ובאות המציינת את מיקומם "לרוחב" (א-ח או H-A). בשורות הקרובות לקצוות הלוח (שורה 8 ו-1) ימוקמו הכלים שווי הערך (צריחים, פרשים, רצים, המלך והמלכה). ובשורה השנייה מהקצה ימוקמו החיילים הרגליים.



(איור 1)

**רגלי (Pawn)**

החייל הרגלי הוא הכלי הכי פשוט ו**בעל הערך הנקודתי הכי נמוך בחישוב מצב הלוח (1)**. אם זהו תורו הראשון הוא יכול להתקדם 2 משבצות קדימה (בתנאי שלא עומד שם כלי אחר). נוסף על כך, בכל תור יכול הרגלי ללכת משבצת אחת קדימה (בתנאי שלא עומד שם כלי) ולאכול כלי עוין באלכסון קדימה למשבצת אחת.

אם רגלי מגיע לקצה שנגדי של הלוח הוא יכול להפוך לרץ, צריח, פרש או מלכה ולנוע לפי חוקי תנועתם. (ניקודו גם עולה לניקוד הכלי אליו הוא הופך).

נוסף על כך רגלי אחד התקדם בשתי משבצות בתורו הראשון, רגלי אחר יכול לאכול אותו כאילו התקדם משבצת אחת. בכך הרגלי האוכל עובר את הרגלי הנאכל ועומד מאחוריו. מהלך זה נקרא "הכאה דרך הילוכו" או

"en passant "

**צריח (Rook)**

הצריח נע בקווים ישרים (במקביל לאחד צדי הלוח). הוא לא מוגבל למשבצת אחת ויכול לנוע לאן שירצה השחקן כל עוד זה במקביל לאחד צדי הלוח ולא עומד שם כלי מאותו הצבע של הצריח.

**ערכו שנקודתי הוא 5.**

**פרש (Knight)**

לפרש תנועה מיוחדת, ­­­הוא נע שתי משבצות לכיוון מסוים ומשבצת אחת לכיוון המאונך לו. הפרש בתנועתו יכול "לקפץ" מעל כלים אחרים ויכול לנוע למשבצת מסוימת אם לא תופס אותה כלי מאותו הצבע.

**ערכו הנקודתי הוא 3.**

**רץ (Bishop)**

הרץ נע בצורה דומה לצריח אך באלכסונים. **ערכו הנקודתי הוא 3.**

**מלכה (Queen)**

המלכה היא הכלי החזק ביותר על הלוח. היא יכולה לנוע בצירוף יכולות התנועה של הרץ ושל הצריח **וערכה הנקודתי הוא 9.**

**מלך (King)**

המלך הוא הכלי החשוב ביותר במשחק. אם השחק מכריז על שחמט (המלך לא ניתן להצלה) המשחק נגמר והשחקן שהכריז על שחמט מנצח. המלך יכול לנוע ישר או באלכסון בכל כיוון למשבצת אחת בלבד אלא אם כן הדבר מעמיד אותו בסכנה להיאכל או שעומד שם כלי מאותו הצבע. נוסך על כך, המלך יכול לבצע מהלך שנקרא "הצרחה".

**הצרחה**

במהלך זה, המלך והצריח זזים ממקומם. מהלך זה יכול להתבצע אך ורק אם המלך והצריח אתו ההצרחה נעשית לא זזו מתחילת המשחק ואין בינם כלים. אם נעשית הצרחה קצרה (עם הצריח הקרוב יותר למלך) המלך יעבור למשבצת הנמצאת ישר משמאלו של הצריח והצריח יעבור למשבצת משמאל למיקום החדש של המלך. אם נעשית הצרחה ארוכה (עם הצריח הרחוק מהמלך), המלך יעבור למשבצת שנמצאת שתי משבצות מימין לצריח הצריח יעבור למשבצת מימין למיקומו החדש של מלך. ערכו הנקודתי של המלך הוא 2.5 נקודות.

**חוקים עבור כל הכלים הסובבים את ההגנה המלך**

לא ניתן לעשות מהלך אף אחד מהכלים אשר יפתח את המלך לסכנה מידית מכיוון שאי אפשר לוותר על המלך. דבר זה מוביל לכך שכלים אשר מגנים על המלך יכולים "להיתקע" במקום מכיוון שאינם יכולים לזוז. (שחמט)

**מהלך המשחק**

השחקן המחזיק בכלים הלבנים הוא זה שיתחיל את המשחק. כל שחקן בתורו עושה מהלך עם אחד הכלים שלו לפי המהלכים האפשריים לכל אחד מן הסוגים השונים של הכלים (כמפורט בהמשך). שחקן יכול להניע כלי אחד בלבד בכל תור (חוץ מאשר בהצרכה – כמפורט לעיל). המהלך חייב להיות ״חוקי״ משמע לא יביא למצב של מט בתרו הבא. הכלים יכולים לזוז למשבצות פנויות לפי חוקי תנועתם או ״לאכול״ כלי של השחקן היריב.

**סיום המשחק**

1. שחמט – כאשר יש איום של שח על המלך ואין שום מהלך שהיריב יכול לבצע כדי להציל את המלך. במקרה זה השחקן שהכריז שחמט על היריב ינצח ללא חשיבות בנקודות של החשקנים
2. פט – אין שום מהלכים ששחקן יכול לבצע אך אין איום שח על המלך. במקרה כזה נקבע בין השחקנים תיקו.
3. הכרעה על ידי זמן – כאשר נגמר הזמן המוקצב לאחד השחקנים נגמר השחקן מפסיד.

בסיס נתונים

**תרשים מסכי המשחק**

**מסך הפתיחה**

מסך זה פוגש את המשתמש כשהוא מפעיל את המשחק. הוא מציג את שמו של המשחק, שם היוצר ומכיל שלושה כפתורים:

* **כפתור ״Play״** אשר מפעיל את המשחק.
* **כפתור ״Rules״** אשר מעביר את המשתמש למסך החוקים.
* **כפתור ״Quit״** אשר יוצא מן המשחק.

**Graphical user interface

Description automatically generated**

**Graphical user interface, text, application

Description automatically generated**

**מסך הוראות המשחק**

מסך זה מציג למשתמש את חוקי המשחק.

המסך מכיל כפתור אחד אשר שולח את המשתמש חזרה למסך הראשי (מסך הפתיחה)

**משחק ברמת קושי קבועה**

מסך זה מכיל את המשחק עצמו. כל משבצת בלוח היא כפתור וניתן לבחור את חייליים הלבנים ולהזיז אותם. באיור התחתון המלכה במשבצת a7 נלחצה והיא יכולה לזוז למשבצות המסומנות או לאכול את הכלים המסומנים (נצבעים בצבע אפור בהיר יותר).

**Graphical user interface, application

Description automatically generatedGraphical user interface, application

Description automatically generated**

**מסך סיום**

מסך הסיום נפתח ברגע שהמשחק נגמר. הוא מכיל שלושה אלמנטים:

* טקסט סיום
  + Mate
  + Stalemate
  + Draw

כל אחד מהאפשריות הללו (חוץ מאשר תיקו) מלווה בשם השחקן שביצע את הפעולה הביאה ליום המשחק (White / Black)

* כפתור אתחול המשחק. הכפתור מוגר את המשחק הקיים ומתחיל אחד חדש. המשתמש מגיע למסך הפתיחה
* כפתור יציאה מהמשחק. כפתור זה סוגר את התוכנה

**מסך קידום**

מסך הקידום נפתח ברגע שחייל של השחקן האנושי מגיע לשורה האחרונה (שורה 8). המסך מאפשר לקדם את החייל לאחת מ4 האפשרויות:

* מלכה
* רץ
* צריח
* פרש

כל אחת מתמונות הכלים היא כפתור אשר ברגע לחיצה עליו מקודם החייל עבורו נפתח המסך לאותו הכלי

**A picture containing treemap chart

Description automatically generated**

Chart

Description automatically generated with medium confidence

# מדריך למפתח

מבנה הקבצים בפרויקט הוא:

* Chess.kv (מבנה וגרפי של מסכים)
* Main.py (קובץ תוכנה ראשי)
* Utils.py (קובץ תוכנה משני – מכיל בעיקר פעולות עזר)
* White\_green\_board.png (תמונת לוח המשחק)
* Chess\_rules\_hewbrew.png (תמונת חוקי המשחק)
* Grey\_circle.png (נקודה אפורה לסימון משבצות אליהן אפשר לעבור)
* Pieces (folder)
  + 0.png
  + 1.png
  + 2.png
  + 3.png
  + 4.png
  + 5.png
  + 6.png
  + -1.png
  + -2.png
  + -3.png
  + -4.png
  + -5.png
  + -6.png

קוד המשחק מצורף בסוף תיק הפרוייקט

# רפלקציה

מאוד נהנתי מהעבודה על הפרויקט. הוא היה מאתגר והכין הרבה מכשולים בדרך. לטעמי כמות זמן שניתנה לסיום הפרוייקט עלתה על הדרוש והייתי יכול לעשות את כל הפרויקט בהרבה פחות זמן אך החופש למשוך את התהליך ליותר מחצי שנה גרם לי לסיים את הפרויקט קרוב לתאריך הסיום.

למדתי הרבה מאוד על המשחק כגון שיטות רישום כמו FEN המשמשות לתאר את כל הלוח ב-string אחד. ומתוך עניין החלטתי להתעמק ולקרוא על תחומים כגון neural networks ולמדתי להשתמש בgit-. נוסף לכך כמוגן שהעמקתי את הידע שלי בpython- וב-kivy.

היו הרבה מאוד דברים שלא הייתי חייב בשביל פרוייקט טוב אבל אלה היו דברים שאני שמח שלמדתי והתעמקתי. להמשכך דרכי אקח את הידיעה שעל מנת לעשות את הפרוייקט הכי טוב שאני יכול כדי לפעמים להתעמק וללמוד דברים בסיסיים יותר שמרחיבות לא רק את הידע שלי אלא גם את היכולות שלי בהרבה.

מכיוון ששחמט הוא משחק מאוד מסובך חשוב מאוד שתהיה פונקצית evaluate טובה אשר תוכל לקרוא את הלוח בצורה המייטבית ביותר. היו לי קשיים רבים בפיתוח פונקציה זו והיא עברה הרבה מאוד שינויים. נוסף על כך בתחילת הפיתוח שיניתי את מבנה הנתונים שלי פעמים רבות ואף פעם לא הייתי מרוצה, מה שבסופו של דבר איפשר לפרויקט שלי להיות כה קצר (ולעניין).

מסקנותיי מהתהליך הן שיש חשיבות מאוד גדולה לתכנון טוב של מבנה הנתונים. במהלך הפיתוח שיניתי את מבנה הנתונים שלי מספר פעמים כדי לאפשר פעילות יותר אפקטיבית של התוכנה (וכדי לקצר את מפר השורות...). נוסף על כך, גדלה הערכתי לחשיבות המחקר בקשר למשחק. אני למדתי המון גם על טכנולוגיות שבסופו של דבר לא נכנסו לשימוש בפרויקט כגון neural networks, אלגוריטמים להערכת לוח (פונקציית evaluate) ושיטות רישום כמו FEN.

אם הייתי עושה מחדש את הפרויקט הייתי חושב המון, משרבט ומשרטט אלמנטים שונים של המשחק לפני תחילת כתיבת הקוד. שלב התכנון הוא שלב מאוד חשוב בפיתוח תוכנה.

על מנת לאפשר עבודה יותר יעילה הייתי מעדיף לעבוד יותר מהבית מאשר בכיתה כדי לאפשר נוחות. כשאני מתכנת בבית בין אם זה במסגרת בית הספר או מחוצה לה, אני מאוד אוהב לעבוד מהבית כי זה מאפשר לי להתרכז יותר, אני מכיר יותר את המחשב והציוד שאני משתמש בו ואני יכול לשתות קפה. למרות זאת, לא תמיד תהיה לי האפשרות לעבוד בתנאים אידיאליים שכאלה, אז אני הייתי רוצה לפתח שיטת עבודה שתאפשר לי לדמות כל אזור לנוחות שאני מרגיש בבית.

# ביבליוגרפיה

Michniewski, T. (n.d.). *Simplified Evaluation Function.* Retrieved from Chess Programming Wiki: https://www.chessprogramming.org/Simplified\_Evaluation\_Function

Chess.com. (n.d.). *Board & pieces assets.*

*שחמט.* (n.d.). Retrieved from ויקיפדיה: https://he.wikipedia.org/wiki/שחמט

**קובץ main.py**

import numpy as np import numpy as np  
from kivy.app import App  
from kivy.core.window import Window  
from kivy.lang import Builder  
from kivy.uix.boxlayout import BoxLayout  
from kivy.uix.button import Button  
from kivy.uix.gridlayout import GridLayout  
from kivy.uix.label import Label  
from kivy.uix.popup import Popup  
from kivy.uix.screenmanager import ScreenManager, Screen  
  
from utils import \*  
  
  
class Tile(Button):  
 def \_\_init\_\_(self, i, j, val, \*\*kwargs):  
 *# method initializes a tile object* Button.\_\_init\_\_(self, \*\*kwargs)  
 self.i = i *# row / y coordinate* self.j = j *# col / x coordinate* self.value = val  
 self.keep\_ratio = True *# kivy visual property* self.allow\_stretch = False *# kivy visual property* self.background\_normal = "pieces/" + str(get\_type(val)) + ".png"  
  
 def set\_value(self, new\_val):  
 *# method sets new value to a tile* self.value = new\_val  
 self.background\_normal = "pieces/" + str(get\_type(self.value)) + ".png"  
  
  
class Board(GridLayout, Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kwargs):  
 *# method initializes the board object* GridLayout.\_\_init\_\_(self)  
 self.cols = 8 *# for building kivy grid* self.curr\_b = None *# pressed piece button* self.curr\_p = None *# pressed piece object* self.move\_to = [] *# list of options to move selected piece* self.first\_click = True *# True - selecting piece, False - moving selected piece* self.human = -1 *# human player* self.comp = 1 *# computer player* start\_b = "rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR b KQkq - 0 1"  
 self.board = np.array(translate\_fen(start\_b)) *# the logical side of the board (2d array of strings)* self.depth = 3 *# depth to which computer goes each move* self.turn = 1 *# who's turn it is* if start\_b[start\_b.index(" ") + 1] == "w":  
 self.turn = -1  
 self.neutral\_moves = 0 *# for 50 moves rule* self.showing\_modal = False *# if a modal opens changes to true* vis\_b\_temp = [] *# 2d array of buttons (later made into numpy array)* for i in range(self.cols):  
 line\_list = []  
 for j in range(self.cols):  
 cell = Tile(i, j, self.board[i][j])  
 cell.bind(on\_press=self.click)  
 self.add\_widget(cell)  
 line\_list.append(cell)  
 vis\_b\_temp.append(line\_list)  
 self.vis\_b = np.array(vis\_b\_temp) *# visual representation of the chess board* if self.turn == self.comp:  
 self.comp\_move()  
  
 *# immediate move methods* def click(self, btn):  
 *# method reacts to clicking on a cell* if self.turn == self.human:  
 over = self.over\_state(self.board, self.turn) *# checking if game is over* if self.first\_click and btn.value != 0 and (btn.value / abs(btn.value)) == self.turn: *# if selecting click* if over == 0: *# if not over* self.curr\_b = btn *# remembering which button was pressed* self.curr\_p = (btn.i, btn.j) *# remembering which piece is moving* self.move\_list = get\_moves(self.board, btn.i, btn.j) *# array of piece's possible moves* self.highlight\_cells(True) *# highlighting cells that player can move to* self.first\_click = False  
  
 elif not self.first\_click and (self.curr\_b.value / abs(self.curr\_b.value)) == self.turn:  
 self.highlight\_cells(False) *# deselecting cells* move = (self.curr\_p[0], self.curr\_p[1], btn.i, btn.j)  
 if self.move\_list.count(move) != 0 and self.is\_legal(self.board, move):  
 self.make\_move(self.board, move, True) *# if move is legal, do it* if not self.showing\_modal: *# if not promoting* self.turn = self.comp  
 self.comp\_move()  
 if not self.showing\_modal:  
 self.first\_click = True  
 if over != 0: *# if game is over* self.playing = False  
 self.show\_go(over)  
  
 def comp\_move(self):  
 *# method preforms the computer's move* over = self.over\_state(self.board, self.turn) *# checking over state* if over == 0:  
 saved\_board = self.board.copy() *# copying the board so it won't change* move = self.minimax(saved\_board, self.depth) *# generate smart move* self.board = saved\_board.copy() *# updating the board* if self.is\_legal(self.board, move): *# if move is legal, do it* self.curr\_b = self.vis\_b[move[0]][move[1]]  
 self.make\_move(self.board, move, True)  
 self.turn = self.human  
 over = self.over\_state(self.board, self.turn)  
 if over != 0: *# if game is over* self.playing = False  
 self.show\_go(over)  
  
 def make\_move(self, b, mv, f\_mv=False):  
 *# method preforms a move on the logical side of a board* val\_to = b[mv[2]][mv[3]] *# value of cell that piece is moving to* val = b[mv[0]][mv[1]] *# moving piece's value  
  
 # 50 moves rule* if f\_mv: *# if final move (not directly from inside the minimax algorithm)* if 10 <= val < 20 or val\_to != 0:  
 self.neutral\_moves = 0 *# if pawn-move or piece captured, counter is reset  
  
 # en passant - if moving piece is a pawn and mt square is free and a first move pawn is standing to the side* if get\_type(val) == 1 and val\_to == 0 and mv[3] != mv[1] and abs(b[mv[0]][mv[3]]) == 11:  
 i = mv[2] - 1  
 if self.turn == -1:  
 i = mv[2] + 1  
 b[i][mv[3]] = 0  
 if f\_mv:  
 self.vis\_b[i][mv[3]].set\_value(0)  
  
 *# castle* if abs(val) == 60 and (mv[3] == 6 or mv[3] == 2) and mv[1] == 4:  
 cords = (0, 3) *# long castle coordinate* if mv[3] == 6:  
 cords = (7, 5) *# short castle coordinates* b[mv[0]][cords[1]] = 41 \* self.turn *# moving castling rook* b[mv[0]][cords[0]] = 0 *# emptying rook's past cell* self.apply\_move([mv[2], cords[0], mv[2], cords[1]], f\_mv) *# graphical application of move* b[mv[2]][mv[3]] = get\_new\_val(val) *# moving the piece* b[mv[0]][mv[1]] = 0 *# emptying piece's past cell* self.apply\_move(mv, f\_mv) *# moving piece to a new location, leaving empty space  
  
 # promotion* if get\_type(val) == 1 and (mv[2] == 0 or mv[2] == 7):  
 if self.turn == self.human and f\_mv:  
 self.show\_promote() *# only human player needs to see promotion popup* else:  
 b[mv[2]][mv[3]] = 52 \* self.turn *# automatically setting the piece to a black queen* if f\_mv: *# if needs to move visuals* self.vis\_b[mv[2]][mv[3]].set\_value(52)  
  
 def promote(self, btn):  
 *# method promotes received piece* new\_val = (int(btn.background\_normal[8]) \* 10 + 2) \* self.turn *# extracting value from image's file name* self.vis\_b[self.curr\_b.i][self.curr\_b.j].set\_value(new\_val) *# applying change to visual board* self.board[self.curr\_b.i][self.curr\_b.j] = new\_val *# applying change to logical board* self.popup.dismiss() *# closing popup* self.first\_click = True  
 self.showing\_modal = False  
 self.turn = self.comp  
 self.comp\_move()  
  
 *# ai methods* def minimax(self, b, depth):  
 *# method receives a description of the current state of the board and a depth to go to* alpha = float('-inf')  
 beta = float('inf')  
 moves = get\_all\_moves(b, self.comp) *# getting all possible moves in situation* best\_move = moves[0]  
 best\_score = float('-inf')  
 for move in moves: *# go over all possible moves* if self.is\_legal(b, move):  
 curr\_b = b.copy() *# copying the board to make changes to it* self.make\_move(curr\_b, move)  
 score = self.min\_play(curr\_b, depth - 1, alpha, beta) *# maybe add "human" parameter* if score > best\_score:  
 best\_move = move *# remembering best move* best\_score = score *# remembering best score* if alpha < best\_score:  
 alpha = best\_score  
 if beta <= alpha:  
 break  
 return best\_move  
  
 def min\_play(self, b, depth, alpha, beta):  
 *# method plays out the best move for human* if depth == 0 or self.over\_state(b, self.human) != 0: *# if game is over or depth 0 is reached* return self.evaluate(b) \* (depth + 1)  
 moves = get\_all\_moves(b, self.human)  
 best\_score = float('inf')  
 for move in moves: *# go over all moves* if self.is\_legal(b, move):  
 curr\_b = b.copy() *# copy board* self.make\_move(curr\_b, move) *# applying logical move* score = self.max\_play(curr\_b, depth - 1, alpha, beta)  
 if score < best\_score:  
 best\_move = move *# remembering best move* best\_score = score *# remembering best score* if beta > best\_score:  
 beta = best\_score  
 if beta <= alpha:  
 break  
 return best\_score  
  
 def max\_play(self, b, depth, alpha, beta):  
 *# method plays out best move for computer* if depth == 0 or self.over\_state(b, self.comp) != 0: *# if game is over or depth 0 is reached* return self.evaluate(b) \* (depth + 1)  
 moves = get\_all\_moves(b, self.comp)  
 best\_score = float('-inf')  
 for move in moves: *# go over all moves* if self.is\_legal(b, move):  
 curr\_b = b.copy() *# copy board* self.make\_move(curr\_b, move) *# apply logical move* score = self.min\_play(curr\_b, depth - 1, alpha, beta)  
 if score > best\_score:  
 best\_move = move *# remembering best move* best\_score = score *# remembering best score* if alpha < best\_score:  
 alpha = best\_score  
 if beta <= alpha:  
 break  
 return best\_score  
  
 def evaluate(self, b):  
 *# method evaluates the board and returns an integer score* score = 0  
 for i in range(8):  
 for j in range(8):  
 val = b[i][j]  
 if val != 0:  
 is\_end = False  
 if get\_type(val) == 6: *# check if it's endgame only if king is related* is\_end = is\_endgame(b)  
 pst\_score = get\_pst\_val(get\_type(val), i, j, is\_end) \* 2 *# gets piece's pst value* piece\_score = get\_score\_value(val) + pst\_score *# get piece's type value* if is\_end:  
 human\_over\_Stat = self.over\_state(b, self.human)  
 if human\_over\_Stat == 2: *# promote mate* score += 5000  
 elif human\_over\_Stat == 3: *# avoid stalemate* score -= 2000  
 if val < 0:  
 score -= piece\_score  
 else:  
 score += piece\_score  
 return score  
  
 *# end related checking* def is\_legal(self, b, move):  
 *# method checks legality of move* bool = False  
 val = b[move[0]][move[1]] *# moving piece* val\_to = b[move[2]][move[3]] *# cell to move to* color = val / abs(val) *# 1 if black, -1 if white* if abs(val) == 60 and self.is\_check(b, color) and is\_castle\_move(move[1], move[3]):  
 return False *# castle move when under a check threat is illegal* b[move[2]][move[3]] = val  
 b[move[0]][move[1]] = 0  
 if not self.is\_check(b, color): *# move is legal if it doesn't lead directly to a mate* bool = True  
 b[move[0]][move[1]] = val  
 b[move[2]][move[3]] = val\_to  
 return bool  
  
 def is\_check(self, b, color):  
 *# method receives board and player and checks if opponent is threatening check* all\_moves = get\_all\_moves(b, color \* -1) *# opponent's all possible moves* for move in all\_moves:  
 if 60 <= abs(b[move[2]][move[3]]) < 70: *# if any piece can capture the king* return True  
 return False  
  
 def over\_state(self, b, color):  
 *# method returns if received player has lost or not (or stale mate)  
 # 0 = not over, 1 = draw, 2 = mate, 3 = stalemate* if self.neutral\_moves == 20: *# 50 moves rule (reduced to 20)* return 1  
 all\_moves = get\_all\_moves(b, color)  
 if len(all\_moves) != 0:  
 for move in all\_moves:  
 if move and self.is\_legal(b, move):  
 return 0 *# if possible move found* if self.is\_check(b, color): *# if no moves and under check* return 2  
 return 3 *# no moves and not under check  
  
 # visual* def show\_go(self, event):  
 *# method opens a game over popup* message = get\_go\_message(event, self.turn)  
 self.showing\_modal = True  
 main\_container = BoxLayout(orientation='vertical', size=(self.width, self.height)) *# general box* go\_label = Label(text=message, font\_size=30, font\_name='Arial', color=(.83, .83, .83, 1)) *# game over message* main\_container.add\_widget(go\_label)  
 btn\_container = BoxLayout(orientation='horizontal', size\_hint\_y=.5, spacing=10) *# box containing the buttons* restart\_btn = Button(text='Restart', color=(.83, .83, .83, 1)) *# restart button* restart\_btn.bind(on\_press=self.restart)  
  
 quit\_btn = Button(text='Quit', color=(.83, .83, .83, 1)) *# quit button* quit\_btn.bind(on\_press=self.quit)  
 btn\_container.add\_widget(restart\_btn)  
 btn\_container.add\_widget(quit\_btn)  
 main\_container.add\_widget(btn\_container)  
  
 self.popup = Popup(title="Game over", title\_font="Arial", size\_hint=(.3, .3), auto\_dismiss=False,  
 separator\_color=(.46, .59, .33, 1), background\_color=(.19, .18, .17, .7),  
 content=main\_container)  
 self.popup.open()  
  
 def show\_promote(self):  
 *# method opens promotion popup (queen/ bishop / rook / knight)* self.showing\_modal = True  
 box = BoxLayout(orientation="horizontal")  
 queen\_btn = Button(background\_normal="pieces/-5.png") *# promote to queen button* queen\_btn.bind(on\_press=self.promote)  
 bishop\_btn = Button(background\_normal="pieces/-3.png") *# promote to queen button* bishop\_btn.bind(on\_press=self.promote)  
 rook\_btn = Button(background\_normal="pieces/-4.png") *# promote to rook button* rook\_btn.bind(on\_press=self.promote)  
 knight\_btn = Button(background\_normal="pieces/-2.png") *# promote to rook button* knight\_btn.bind(on\_press=self.promote)  
 box.add\_widget(queen\_btn)  
 box.add\_widget(bishop\_btn)  
 box.add\_widget(rook\_btn)  
 box.add\_widget(knight\_btn)  
 self.popup = Popup(title="Promote", content=box, size\_hint=(.5, .25), separator\_color=(.46, .59, .33, 1),  
 background\_color=(.19, .18, .17, .8), auto\_dismiss=False)  
 self.popup.open()  
  
 def highlight\_cells(self, on):  
 *# method highlighting cells that a piece can move to* for idx in range(len(self.move\_list)):  
 if self.is\_legal(self.board, self.move\_list[idx]):  
 i = self.move\_list[idx][2]  
 j = self.move\_list[idx][3]  
 if on: *# if method called to highlight cells* self.curr\_b.background\_color = (.8, .2, .2, 1)  
 if self.board[i][j] == 0:  
 self.vis\_b[i][j].background\_normal = "grey\_circle.png"  
 else:  
 self.vis\_b[i][j].background\_color = (.38, .38, .25, .5)  
 else: *# if method called to de-highlight cells* self.curr\_b.background\_color = [1, 1, 1, 1]  
 if self.board[i][j] == 0:  
 self.vis\_b[i][j].background\_normal = 'pieces/0.png'  
 else:  
 self.vis\_b[i][j].background\_color = [1, 1, 1, 1]  
  
 def apply\_move(self, mv, f\_mv=False):  
 *# method applies visual changes of a move to the board* if f\_mv: *# if needs to move visuals* self.vis\_b[mv[2]][mv[3]].set\_value(self.vis\_b[mv[0]][mv[1]].value)  
 self.vis\_b[mv[0]][mv[1]].set\_value(0)  
 self.curr\_b = self.vis\_b[mv[2]][mv[3]]  
  
 *# essentials* def restart(self, btn):  
 *# method restarts the game and send user to start screen* Chess.get\_running\_app().stop()  
 Chess().run()  
  
 def quit(self, btn):  
 *# method quits the game* Chess.get\_running\_app().stop()  
  
  
class StartWindow(Screen):  
 pass  
  
  
class RulesWindow(Screen):  
 pass  
  
  
class WindowManager(ScreenManager):  
 pass  
  
  
kv = Builder.load\_file('chess.kv')  
  
  
class Chess(App):  
 def build(self):  
 Window.clearcolor = (.19, .18, .17, 1)  
 Window.size = (700, 625)  
 self.title = 'Chess'  
  
  
Chess().run()

**קובץ utils.py**

*# --- Piece-Square Tables --- used to give pieces a bonus for moving in a certain way and penalties for moving in  
# other ways (for evaluation method) tables are taken from Tomasz Michniewski's article "Simplified Evaluation  
# Function" (the tables are not mirrored for black)*pawn = (70, 70, 70, 70, 70, 70, 70, 70,  
 50, 50, 50, 50, 50, 50, 50, 50,  
 10, 10, 20, 30, 30, 20, 10, 10,  
 5, 5, 10, 25, 25, 10, 5, 5,  
 0, 0, 0, 20, 20, 0, 0, 0,  
 5, -5, -10, 0, 0, -10, -5, 5,  
 5, 10, 10, -20, -20, 10, 10, 5,  
 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0)  
knight = (-50, -40, -30, -30, -30, -30, -40, -50,  
 -40, -20, 0, 0, 0, 0, -20, -40,  
 -30, 0, 10, 15, 15, 10, 0, -30,  
 -30, 5, 15, 20, 20, 15, 5, -30,  
 -30, 0, 15, 20, 20, 15, 0, -30,  
 -30, 5, 10, 15, 15, 10, 5, -30,  
 -40, -20, 0, 5, 5, 0, -20, -40,  
 -50, -40, -30, -30, -30, -30, -40, -50)  
bishop = (-20, -10, -10, -10, -10, -10, -10, -20,  
 -10, 0, 0, 0, 0, 0, 0, -10,  
 -10, 0, 5, 10, 10, 5, 0, -10,  
 -10, 5, 5, 10, 10, 5, 5, -10,  
 -10, 0, 10, 10, 10, 10, 0, -10,  
 -10, 10, 10, 10, 10, 10, 10, -10,  
 -10, 5, 0, 0, 0, 0, 5, -10,  
 -20, -10, -10, -10, -10, -10, -10, -20)  
rook = (0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,  
 5, 10, 10, 10, 10, 10, 10, 5,  
 -5, 0, 0, 0, 0, 0, 0, -5,  
 -5, 0, 0, 0, 0, 0, 0, -5,  
 -5, 0, 0, 0, 0, 0, 0, -5,  
 -5, 0, 0, 0, 0, 0, 0, -5,  
 -5, 0, 0, 0, 0, 0, 0, -5,  
 0, 0, 0, 5, 5, 0, 0, 0)  
queen = (-20, -10, -10, -5, -5, -10, -10, -20,  
 -10, 0, 0, 0, 0, 0, 0, -10,  
 -10, 0, 5, 5, 5, 5, 0, -10,  
 -5, 0, 5, 5, 5, 5, 0, -5,  
 0, 0, 5, 5, 5, 5, 0, -5,  
 -10, 5, 5, 5, 5, 5, 0, -10,  
 -10, 0, 5, 0, 0, 0, 0, -10,  
 -20, -10, -10, -5, -5, -10, -10, -20)  
king\_midgame = (-30, -40, -40, -50, -50, -40, -40, -30,  
 -30, -40, -40, -50, -50, -40, -40, -30,  
 -30, -40, -40, -50, -50, -40, -40, -30,  
 -30, -40, -40, -50, -50, -40, -40, -30,  
 -20, -30, -30, -40, -40, -30, -30, -20,  
 -10, -20, -20, -20, -20, -20, -20, -10,  
 20, 20, 0, 0, 0, 0, 20, 20,  
 20, 30, 10, 0, 0, 10, 30, 20)  
king\_endgame = (-50, -40, -30, -20, -20, -30, -40, -50,  
 -30, -20, -10, 0, 0, -10, -20, -30,  
 -30, -10, 20, 30, 30, 20, -10, -30,  
 -30, -10, 30, 40, 40, 30, -10, -30,  
 -30, -10, 30, 40, 40, 30, -10, -30,  
 -30, -10, 20, 30, 30, 20, -10, -30,  
 -30, -30, 0, 0, 0, 0, -30, -30,  
 -50, -30, -30, -30, -30, -30, -30, -50)  
  
  
*# simple utility functions (shortens the code)*def get\_type(val):  
 *# method returns the type of received value* if val != 0:  
 return int(divmod(abs(val), 10)[0] \* (val / abs(val)))  
 return 0  
  
  
def is\_same\_color(val1, val2):  
 *# method checks if 2 values are of same color* if (val1 > 0 and val2 > 0) or (val1 < 0 and val2 < 0):  
 return True  
 return False  
  
  
def name\_to\_val(str):  
 *# method returns an integer value of a piece by name* if str == "p":  
 return 1  
 elif str == "n":  
 return 2  
 elif str == "b":  
 return 3  
 elif str == "r":  
 return 4  
 elif str == "q":  
 return 5  
 elif str == "k":  
 return 6  
 return 0  
  
  
def is\_valid(i, j):  
 *# method returns True if the pos is in the board and False otherwise* return 0 <= i < 8 and 0 <= j < 8  
  
  
def get\_new\_val(val):  
 *# method adds to the move count of a piece* if divmod(abs(val), 10)[1] != 2:  
 if val > 0:  
 return val + 1  
 return val - 1  
 return val  
  
  
  
def get\_score\_value(val):  
 *# method returns score value for each peace type* score\_values = (100, 320, 330, 500, 900, 20000)  
 return score\_values[abs(get\_type(val)) - 1]  
  
  
def is\_castle\_move(fj, tj):  
 *# method determines if a move is a castling move* return fj == 4 and (tj == 6 or tj == 2)  
  
  
def get\_go\_message(event, player):  
 *# method returns a game over message* message\_str = ""  
 if event == 1:  
 return "Draw"  
 elif event == 2:  
 message\_str = "Mate for "  
 elif event == 3:  
 message\_str = "Stalemate for "  
 if player == 1:  
 return message\_str + "black"  
 return message\_str + "white"  
  
  
*# --- board comparison / evaluation ---*def translate\_fen(fen):  
 *# method receives a fen string and translates it into an actual board setting* b = [[], [], [], [], [], [], [], []]  
 row = 0  
 i = 0  
 while fen[i] != " ": *# translating the overall board* if row == 8:  
 break  
 if fen[i].isdigit():  
 for add\_empty in range(int(fen[i])):  
 b[row].append(0)  
 elif fen[i] == "/" or fen[i] == " ":  
 row += 1  
 else:  
 if fen[i].islower():  
 b[row].append(name\_to\_val(fen[i]) \* 10)  
 else:  
 b[row].append(name\_to\_val(fen[i].lower()) \* (-10))  
 i += 1  
 i += 1  
 i += 2  
 *# making all castling impossible unless said so in FEN* if b[0][0] == 40: *# br0* b[0][0] = 41  
 if b[0][7] == 40: *# br0* b[0][7] = 41  
 if b[7][0] == -40: *# wr0* b[7][0] = -41  
 if b[7][7] == -40: *# wr0* b[7][7] = -41  
 while fen[i] != " ": *# correcting board for castling* if fen[i] == "K" and b[7][7] == -41:  
 b[7][7] = -40  
 elif fen[i] == "Q" and b[7][0] == -41:  
 b[7][0] = -40  
 elif fen[i] == "k" and b[0][7] == 41:  
 b[0][7] = 40  
 elif fen[i] == "q" and b[0][0] == 41:  
 b[0][0] = 40  
 i += 1  
 return b  
  
  
def get\_pst\_val(val, i, j, endgame):  
 *# method receives type of piece and game phase (if endgame) returns correct piece-value table* if val < 0:  
 idx = i \* 8 + j  
 else:  
 idx = 63 - (i \* 8 + j) *# count from end (reverses the pst for black)* val = abs(val)  
 if val == 1:  
 return pawn[idx]  
 elif val == 2:  
 return knight[idx]  
 elif val == 3:  
 return bishop[idx]  
 elif val == 4:  
 return rook[idx]  
 elif val == 5:  
 return queen[idx]  
 elif val == 6:  
 if endgame:  
 return king\_endgame[idx]  
 return king\_midgame[idx]  
  
  
def is\_endgame(b):  
 *# if 3 or less pieces remain (except pawns and kings) return true* w\_counter = 0  
 b\_counter = 0  
 for i in range(8):  
 for j in range(8):  
 val = abs(get\_type(b[i][j]))  
 if val != 1 and val != 6:  
 if b[i][j] < 0:  
 w\_counter += 1  
 else:  
 b\_counter += 1  
 return w\_counter <= 3 or b\_counter <= 3  
  
  
*# --- getting moves ---*def get\_moves(b, i, j):  
 *# get moves for all pieces apart from pawns and the kings* moves = []  
 val = divmod(abs(b[i][j]), 10)[0]  
 if val == 1:  
 moves = get\_pawn\_moves(b, i, j)  
 elif val == 2:  
 moves = get\_knight\_moves(i, j)  
 elif val == 3:  
 moves = get\_bishop\_moves(b, i, j)  
 elif val == 4:  
 moves = get\_rook\_moves(b, i, j)  
 elif val == 5:  
 moves = get\_queen\_moves(b, i, j)  
 elif val == 6:  
 moves = get\_king\_moves(b, i, j)  
 new\_moves = []  
  
 for move in moves:  
 if is\_valid(move[2], move[3]):  
 if not is\_same\_color(b[move[2]][move[3]], b[i][j]):  
 new\_moves.append(move)  
 return new\_moves  
  
  
def get\_all\_moves(b, color):  
 *# method returns all of the moves of the pieces in received board of received color* moves = []  
 for i in range(8):  
 for j in range(8):  
 if is\_same\_color(b[i][j], color): *# if piece is of received color* moves.extend(get\_moves(b, i, j)) *# add to array of all moves* return moves  
  
  
def get\_pawn\_moves(b, i, j):  
 *# method receives board and the pos of a pawn and returns all it's possible moves* moves = []  
 diff = 1  
 opponent = -1  
 val = b[i][j]  
 if val < 0:  
 diff = -1  
 opponent = 1  
  
 *# move 1, 2 forward* if is\_valid(i + diff, j) and b[i + diff][j] == 0:  
 moves.append((i, j, i + diff, j)) *# move 1 forward* if ((i == 6 and val < 0) or (i == 1 and val > 0)) and b[i + diff][j] == 0 and b[i + (diff \* 2)][j] == 0:  
 moves.append((i, j, i + (diff \* 2), j)) *# move 2 forward  
 # diagonal capture* for col in range(j - 1, j + 2, 2):  
 if is\_valid(i + diff, col) and is\_same\_color(b[i + diff][col], opponent):  
 moves.append((i, j, i + diff, col))  
  
 *# en passant* if (val < 0 and i == 3) or (val > 0 and i == 4): *# if white on row 3 or black on row 4* for col in range(j - 1, j + 2, 2):  
 if is\_valid(i, col) and b[i][col] == 11 \* opponent and (  
 (is\_valid(i + diff, col) and b[i + diff][col] == 0) or not is\_valid(i + diff, col)):  
 moves.append((i, j, i + diff, col)) *# left en passant* return moves  
  
  
def get\_knight\_moves(i, j):  
 *# method returns all possible moves for a knight at received position  
 # validity is checked in general "get\_moves" method* moves = [(i, j, i + 2, j + 1), (i, j, i + 2, j - 1), (i, j, i - 2, j + 1), (i, j, i - 2, j - 1),  
 (i, j, i + 1, j + 2), (i, j, i - 1, j + 2), (i, j, i + 1, j - 2), (i, j, i - 1, j - 2)]  
 return moves  
  
  
def get\_bishop\_moves(b, i, j):  
 *# method returns all possible moves of bishop in received board at received position* moves = []  
 row = i  
 col = j  
 instructions = ((1, 1), (-1, -1), (1, -1), (-1, 1))  
 *# going in all 4 directions until end of board or piece is reached* for direction in range(4):  
 while is\_valid(row, col) and (b[row][col] == 0 or (row == i and col == j)):  
 row += instructions[direction][0]  
 col += instructions[direction][1]  
 moves.append((i, j, row, col))  
 row = i  
 col = j  
 return moves  
  
  
def get\_rook\_moves(b, i, j):  
 *# method gets all possible moves of rook in received board at received position* moves = []  
 row = i  
 col = j  
 instructions = ((1, 0), (-1, 0), (0, 1), (0, -1))  
 *# going in all 4 directions until end of board or piece is reached* for direction in range(4):  
 while is\_valid(row, col) and (b[row][col] == 0 or (row == i and col == j)):  
 row += instructions[direction][0]  
 col += instructions[direction][1]  
 moves.append((i, j, row, col))  
 row = i  
 col = j  
 return moves  
  
  
def get\_queen\_moves(b, i, j):  
 *# method returns all possible moves of a queen in received board at received position* moves = get\_rook\_moves(b, i, j)  
 bishop\_moves = get\_bishop\_moves(b, i, j)  
 moves.extend(bishop\_moves)  
 return moves  
  
  
def get\_king\_moves(b, i, j):  
 *# method returns all possible moves of king in received board at received pos* moves = []  
 val = b[i][j]  
 *# adding moves in all 4 directions* for row in range(i - 1, i + 2):  
 for col in range(j - 1, j + 2):  
 if is\_valid(row, col) and not is\_same\_color(b[row][col], val) and not (row == i and col == j):  
 moves.append((i, j, row, col))  
 if divmod(val, 10)[1] == 0 and b[i][0] == (val / abs(val)) \* 40 and b[i][1] == 0 and b[i][2] == 0 and b[i][3] == 0:  
 moves.append((i, j, i, 2)) *# long castle* if divmod(val, 10)[1] == 0 and b[i][7] == (val / abs(val)) \* 40 and b[i][5] == 0 and b[i][6] == 0:  
 moves.append((i, j, i, 6)) *# short castle* return moves

**קובץ chess.kv**

#:import Factory kivy.factory.Factory  
#: import FadeTransition kivy.uix.screenmanager.FadeTransition  
WindowManager:  
 StartWindow:  
 RulesWindow:  
 Board:  
<StartWindow>:  
 name: 'first'  
 canvas.before:  
 Color:  
 rgba: .19, .18, .17, 1  
 Rectangle:  
 pos: self.pos  
 size: self.size  
 BoxLayout:  
 orientation: 'vertical'  
 size: root.width, root.height  
 Label:  
 text: 'Chess AI'  
 font\_size: 100  
 color: .83, .83, .83, 1  
 size\_hint\_y: 1.2  
 bold: True  
 BoxLayout:  
 orientation: 'horizontal'  
 size\_hint\_y: 0.5  
 spacing: 6  
 padding: 10  
 Label:  
 font\_size: 54  
 size\_hint\_x: 0.5  
 Button:  
 text: 'Play'  
 font\_size: 45  
 background\_color: (.93, .93, .82, 1)  
 bold: True  
 canvas.before:  
 Color:  
 rgba: .46, .59, .33, 1  
 Line:  
 width: 6  
 rectangle: self.x, self.y, self.width, self.height  
 on\_release:  
 root.manager.transition = FadeTransition(clearcolor=(.19, .18, .17, 1), duration=.35)  
 app.root.current = 'game'  
 Button:  
 text: 'Rules'  
 font\_size: 45  
 background\_color: (.93, .93, .82, 1)  
 bold: True  
 canvas.before:  
 Color:  
 rgba: .46, .59, .33, 1  
 Line:  
 width: 6  
 rectangle: self.x, self.y, self.width, self.height  
 on\_release:  
 root.manager.transition = FadeTransition(clearcolor=(.19, .18, .17, 1), duration=.5)  
 app.root.current = "rules"  
 Button:  
 text: 'Quit'  
 font\_size: 45  
 background\_color: (.93, .93, .82, 1)  
 bold: True  
 canvas.before:  
 Color:  
 rgba: .46, .59, .33, 1  
 Line:  
 width: 6  
 rectangle: self.x, self.y, self.width, self.height  
 on\_release: quit()  
 Label:  
 font\_size: 54  
 size\_hint\_x: 0.5  
 Label:  
 text: "[i]By Ari Lerner[/i]"  
 markup: True  
 color: .83, .83, .83, 1  
 size\_hint\_y: 0.5  
<RulesWindow>:  
 name: "rules"  
 canvas.before:  
 Color:  
 rgba: .19, .18, .17, 1  
 Rectangle:  
 pos: self.pos  
 size: self.size  
 BoxLayout:  
 orientation: "vertical"  
 background\_color: rgba(.46, .59, .33, 1)  
 Image:  
 source: 'chess\_rules\_hebrew.png'  
 allow\_stretch: False  
 Button:  
 text: '<- main menu'  
 font\_name: 'Arial'  
 font\_size: 32  
 size\_hint\_y: 0.2  
 on\_release:  
 root.manager.transition = FadeTransition(clearcolor=(.19, .18, .17, 1),duration=.5)  
 app.root.current = "first"  
<Board>:  
 name: 'game'  
 canvas.before:  
 Rectangle:  
 pos: self.pos  
 size: self.size  
 source: 'white\_green\_board.png'