

# Bartłomiej Sikorski, Mateusz Boruń

## “Chess-Dating Project”

### Opis:

W powszechnym użyciu jest wiele różnych portali do grania w szachy przez internet. Umożliwiają one granie z graczami o podobnym poziomie zaawansowania i granie w ustalonym tempie, lecz nie pozwalają na dokładniejszy dobór szachowych partnerów. Nie uwzględniają bowiem wielu ważnych aspektów, na które warto zwrócić uwagę przy doskonaleniu się w królewskiej grze. Są to, między innymi, preferencje na temat ulubionych otwarć szachowych, preferowany kolor gry w poszczególnych otwarciach czy ulubiony szachista. Celem projektu jest umożliwienie poszczególnym graczom znalezienie idealnego dla siebie partnera szachowego. Dzięki znalezieniu takiego partnera, będzie można doskonalić się w szachach jeszcze efektywniej i czerpać z gry jeszcze więcej przyjemności! Szczególną cechą dobierania partnerów szachowych w “Chess-Dating Project” jest uwzględnienie preferencji komplementarnych - przykładowo, niektórzy z graczy wolą grać z graczami bardziej od nich zaawansowanymi (aby się więcej nauczyć), inni natomiast ze słabszymi od siebie. Niektórzy lubią rozgrywać określone debiuty grając po stronie białych, inni te same debiuty po stronie czarnych. Ponadto w celu jeszcze lepszego doboru partnera szachowego zostaną użyte dodatkowe tabele danych.

### Funkcjonalności:

Serwis umożliwiałby znalezienie perfekcyjnego chess-partnera. Nawiązanie relacji byłoby potwierdzone wymianą danych kontaktowych oraz profili na portalu szachowym np. chess.com, który służyłby właściwemu rozgrywaniu gier (rozgrywanie gier nie jest przewidywaną funkcjonalnością).

Celem znalezienia odpowiedniego partnera, użytkownik podawałby swoje dane, wśród których byłyby:

- Dane kontaktowe: np. profil na chess.com, nr kontaktowy czy adres mailowy.
- Preferowany kolor gry.
- Preferowane otwarcie.
- Preferowana pora rozgrywek - np w postaci zakresów godzin w ciągu dnia. Zakresy dobranych partnerów nie musiałyby być równe, lecz powinny się pokrywać.
- Ulubiony szachista - to pole nie tylko uwzględniałoby gusta graczy, lecz również może być skorelowane przy wyszukiwaniu partnera z innymi kolumnami-np otwarcia stosowane przez ulubionego szachistę mogłyby funkcjonować jako zamiennik dla ulubionych otwarć.

W finalnej wersji, prawdopodobnie nie wszystkie pola byłyby wymagane, a wyszukiwanie mogłoby uwzględniać zgodność w wybranych, wszystkich bądź pojedynczej kategorii.

## Scenariusze użycia:

Użytkownik, by korzystać z serwisu musiałby podać swoje dane w postaci preferencji oraz danych kontaktowych. Mogłyby one zostać wprowadzone do tabeli użytkowników, a następnie ten użytkownik miałby możliwość wyszukania wśród listy użytkowników graczy o komplementarnych preferencjach. W przypadku znalezienia takiego, mógłby zaproponować nawiązanie relacji poprzez wymianę danych kontaktowych.

## Źródła danych:

-Dane na temat graczy oraz ich preferencji byłyby wprowadzane przez użytkowników.

W celu dokładniejszego wyboru partnerów użytkownicy korzystaliby z niżej wymienionych danych będących integralną częścią serwisu.

-Gotowej tabeli znanych otwarc - dane tego rozmiaru można nawet wprowadzić ręcznie.

-Tabeli znanych szachistów - tego typu dane są dostępne w domenie publicznej, jednym z przykładów danych historycznych jest tabela 100 najlepiej znanych graczy w latach 2000-2007 dostępna jako jeden ze zbiorów danych serwisu Kaggle: [Top 100 Chess Players Historical | Kaggle](#). Zawiera ona dane na temat roku rankingu, pozycji w rankingu, imienia, nazwiska, narodowości, rangi, liczby stoczonych gier oraz roku urodzenia. W celu zdobycia bardziej specjalistycznych danych w tym zakresie, jesteśmy otwarci na korzystanie z innego z wielu dostępnych publicznie, zbiorów danych o tej tematyce.