Умные шахматы

Новикова Полина Рогов Евгений Бахтияр Хальфин

Цели проекта

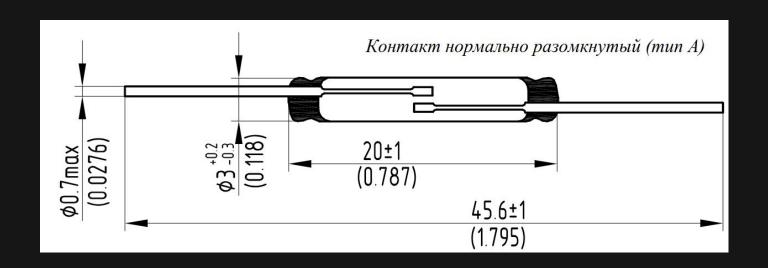
• Сделать шахматы с умной подсветкой

• Закрепить навыки полученные в прошлом семестре

• Написать и подключить собственный движок с возможностью игры на <u>lichess.orq</u>

Принцип работы

В каждой фигуре находится магнитик. При поднятии фигуры программа понимает какую из фигур поднял игрок.



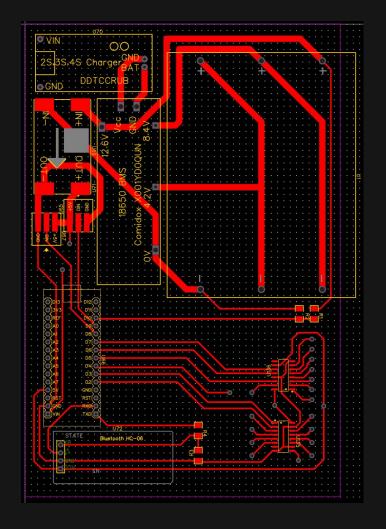
Последовательность действий

- Развести и напечатать плату
- Припаять к ней все необходимые детали
- Сделать корпус на лазерном станке, используя технику шип паз
- Распечатать шахматные фигуры на 3d принтере
- Написать собственный движок для игры с компьютером
- Подключить к сайту <u>lichess.org</u> для игры с компьютером на шахматной доске

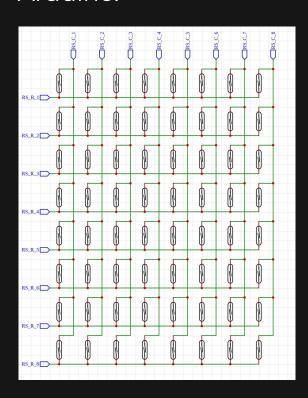
Электроника

Плата сделана и разведена на сайте <u>easyeda.com</u>. Почти все разведено на одной стороне



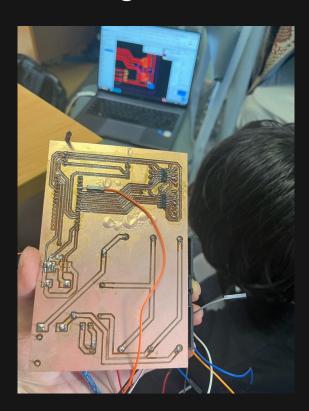


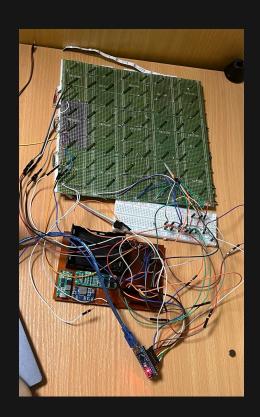
Герконы припаяны к макетной плате и подключены к шифт регистрам, которые в свою очередь передают сигнал на Arduino.





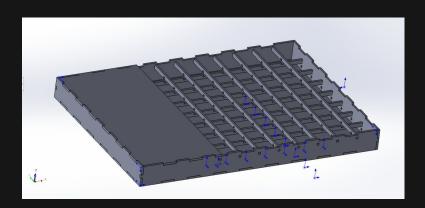
Результат





Корпус

Корпус был сделан в программе SolidWorks. После чего мы проверили его сборку и распечатали на лазерном станке

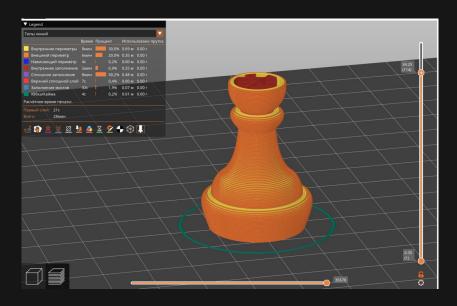




Шахматные фигуры

Шахматные фигуры были смоделированы в программе Blender и распечатаны на 3d принтере





Шахматный движок

Движок был написан на языке С++ с помощью

алгоритма min max.





После чего в него добавлена база шахматных дебютов, написана визуализация на основе графической библиотеки sdl2 и подключен к сайту <u>lichess.org</u>



Результаты

Доска протестирована нашей командой и работает



Усовершенствование проекта

• Поставить вместо герконовых датчиков NFC метки

• Сделать клетки доски больше или магниты в фигурах

Сделать каждую ячейку обособленно

Наладить широкое производство

Полезные ссылки

Телеграм канал: https://t.me/fabrika_smart_chess

Github проекта:

https://github.com/EvGeniy0505/Electronic_Chess_Box

Github шахматного движка:

https://github.com/EvGeniy0505/Chess_Engine

Спасибо за внимание!