**Шах и мат**

**Авторы:**

* Десятовский Александр
* Дермелева Александра
* Ясков Артем

**Идея:**

Наш проект подразумевает собой классическую игру в шахматы на двоих игроков, написанную на python. Правила игры никак не отличаются от оригинала. Также доступен режим с практическими заданиями, где предоставлено некоторое количество задач из учебных пособий по шахматам. В проекте реализован режим тренировок, где пользователь может свободно перемещать все фигуры с целью анализа партий.

**Реализация:**

Класс Board, при инициализации которого создается шахматная доска и расставляются фигуры.

* функция move\_piece перемещает фигуру на другую клетку, если это возможно
* функция surrender --------------

Классы фигур: Rook (ладья), Pawn (пешка), Knight (конь), King (король), Queen (ферзь), Bishop (слон).

* функция can\_attack – проверка возможности атаковать фигуру противника
* функция can\_move – проверка возможности хода в свободную клетку

Функция castling – проверка возможности рокировки.

Функция pawn\_conversion – превращение пешки. Функция draw\_selection\_dialog – отрисовка диалога выбора фигуры при превращении пешки.

Функция check – проверка шаха.

Функция draw\_menu – отрисовка меню рядом с игровым полем.

Функция draw\_possible\_moves – отрисовка подсказок на поле (возможные ходы для выбранной фигуры).

**Технологии:**

**Библиотеки:**

* pygame
* os
* sys

