



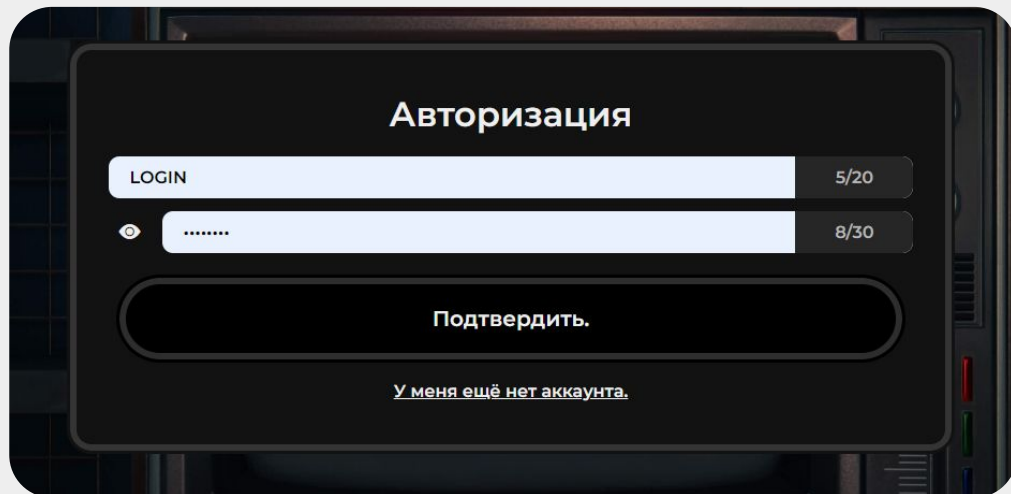
CHEESS

Мой, нормальный такой, проект.

Λ _____ Λ

**Были у меня в общем
рабочие шахматы с
прошлого курса, а тут
подвернулся шанс их
довести до ума.
Я много болел и пропускал
школу, что дало мне
больше свободного
времени.**





Начал я короче с регистрации и авторизации. Сделал всё по красоте душевной. Логин, пароль, никнейм, графа “подробнее” и аватарка.

Можно редактировать все данные, кроме своего ранга. Логин тоже можно изменить, что немного странно, но я посчитал это уместным, когда добавлял это. Это всё равно всегда можно отключить...

Сначала заверши свою каточку.

Никнейм слишком короткий. Минимум 5 символов.

Логин слишком короткий. Минимум 5 символов.

Редактор профиля

Аватар: Файл не выбран

Никнейм: 7/20

Логин:

Пароль:

Подробнее: 5/200

[Выйти из аккаунта](#)

[Отмена](#) [Сохранить](#)

Пароль слишком короткий. Минимум 8 символов.



Потом, мягко говоря “с трудностями”, сделал поиск игры. Он работает банально, но я больше не стерплю заниматься его улучшением. Мне пришлось узнать о сокетах, что бы мой сервер мог сказать нужным клиентам о том что им нашли соперника. Работает - это главное.

Игра ещё не закончена.

Q(ò_ó')P

Вернуться в игру



Поиск игры

Ожидаем достойного соперника...

Отменить

Игра найдена. 0:03

Ождаем, пока соперник примет игру...

Отменить поиск

Игра найдена. 0:19

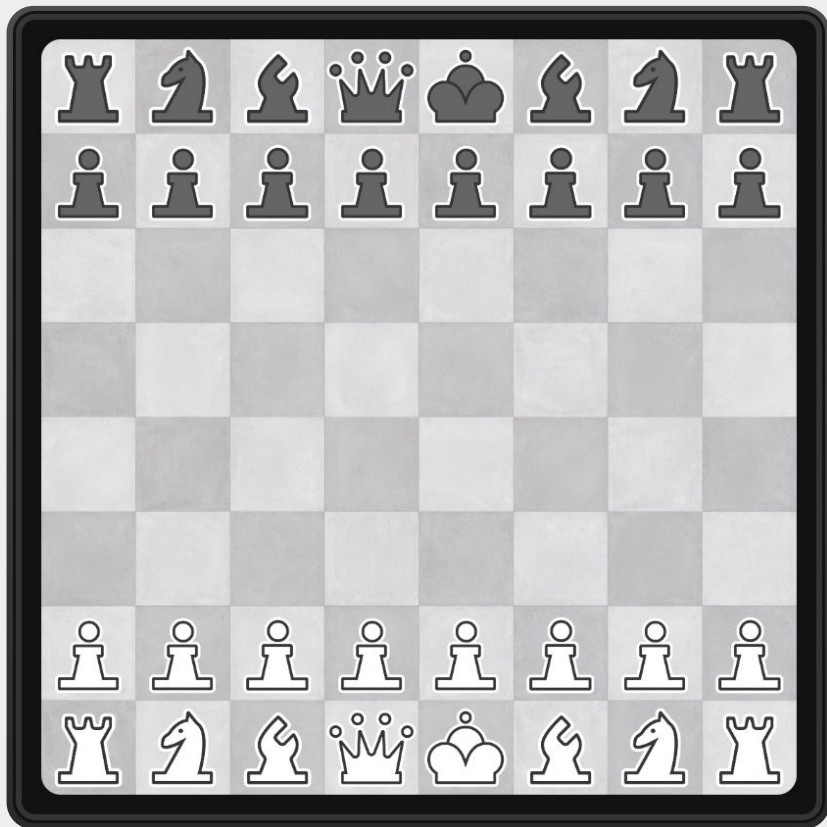


cola_:D
100

Отменить поиск

Отклонить

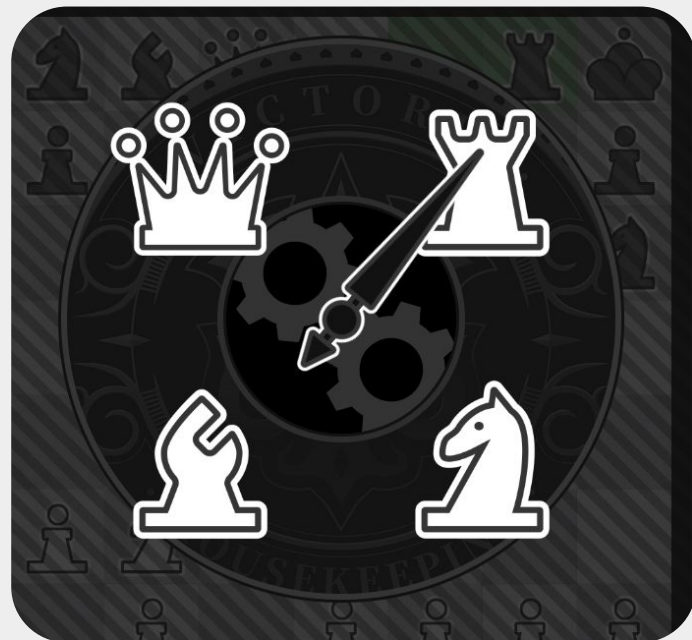
Принять



**И вот мы на поле.
Клиенту доступна только одна
функция, сдвинуть фигуру. Это
помогает лучше предвидеть
возможные “цыганские
фокусы”, которые может
выкинуть клиент, пытаясь
считать.**

**Работают все стандартные
правила шахмат:**

- **Рокировка**
- **Двойной первый ход пешек**
- **Выбор фигуры, когда пешка касается края поля.**



**Правда у партии нет
ограничения по времени.**

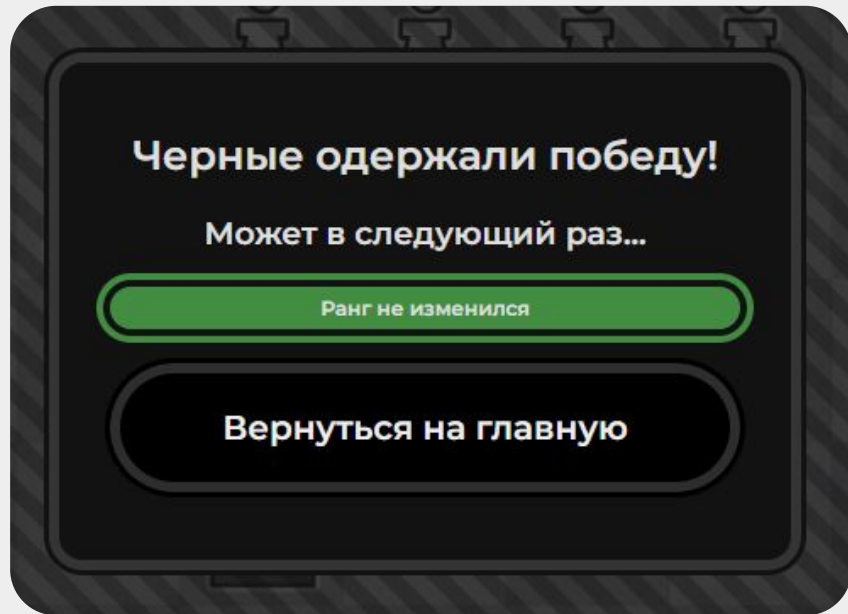
-_(\ツ)_/ -

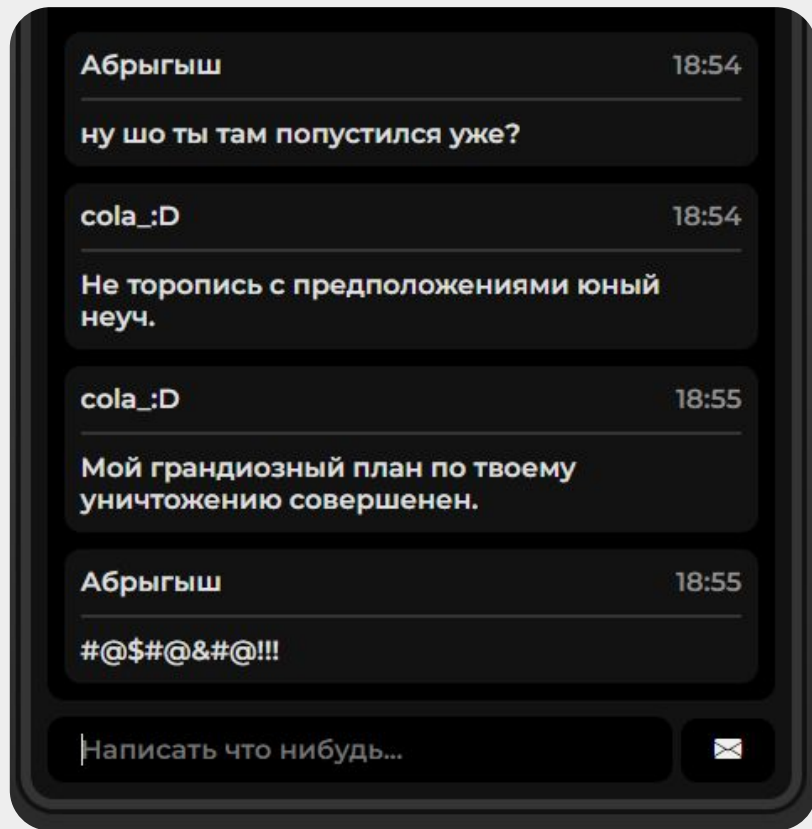
Когда игра заканчивается, все данные партии записываются.

Такие как:

- **Логины игравших**
- **История ходов**
- **Дата начала и конца**
- **История чата**
- **и т. д.**

и да....





Лучшее, что я добавил, это чат.

Токсичить на оппонента во время того как он долго думает над ходом отдельный вид удовольствия.

В чате доступны символы “<>”, а значит доступны и html теги. Это не слишком правильно, зато весело.

**Так же чат блокирует спам. На сервере
блокируются сообщения если интервал
между ними был меньше секунды.**

**А на клиенте оно просто на секунду
блокирует кнопку после отправки.**

Написать чтонибудь...



Вроде это всё.