**Проект по Алисе**

**“Быстрые шахматы”**

**Создатели:**

**Жихарев Матвей и Арефьев Егор**

**Введение**

[Задумка игры 3](file:///C:\Users\arefe\Downloads\Пояснительная%20Записка%20(1).docx#_Toc131768574)

[Правила игры 4](file:///C:\Users\arefe\Downloads\Пояснительная%20Записка%20(1).docx#_Toc131768576)

[Реализация 5](file:///C:\Users\arefe\Downloads\Пояснительная%20Записка%20(1).docx#_Toc131768581)

[Сложности, интересные моменты и дальнейшие планы 6](file:///C:\Users\arefe\Downloads\Пояснительная%20Записка%20(1).docx#_Toc131768578)

**Задумка игры**

Мы решили сделать навык для голосового помощника Алиса под названием “Быстрые шахматы.”

Навык **Шахматы** для Алисы — это увлекательная игра в шахматы. Навык обладает возможностью установки фигур на доске в соответствии с указаниями пользователя, что позволяет играть как на виртуальной, так и на физической доске. В ходе игры **навык** может помочь пользователю сделать ход, предоставить подсказки и отслеживать текущее состояние игры. Навык **Шахматы** для Алисы - отличный способ провести время и развить свои навыки в этой интересной и интеллектуальной игре.

**Задумка функций игры. Правила игры**

Цель игры в шахматы - поставить мат королю соперника, то есть захватить его короля так, чтобы он не мог уйти от угрозы. Игроки ходят по очереди, передвигая свои фигуры на доске. Каждая фигура имеет свои характеристики и ограничения в движении. Король является наиболее ценной фигурой, а пешки - наименее ценными. При игре в шахматы важно уметь прогнозировать ходы соперника и строить свою стратегию на основе этого. Игра заканчивается, когда один из игроков поставил мат королю соперника или произошла ничья. Так как у нас игра происходит онлайн, то все происходит на виртуальной доске. Но пользователь может в живую расставить фигуры на доске и ходить туда, куда скажет навык. Также навык имеет разные уровни сложности от легкого до тяжелого. Он может подсказывать, куда вам ходить если вы затрудняетесь ходить.

**Реализация**

В качестве оппонента использовался шахматный движок Stockfish. Данные храним в json. Картинки брались из интернета. Использовались json, PIL, stockfish, flask, YandexImages, requests. Мы попытались сделать игру интересной удобной в использовании. Чтобы пользователю было удобно ходить, он смог узнать правила игры, и видел, как ходит.

**Сложности, интересные моменты и   
дальнейшие планы.**

На мой взгляд, самым сложным оказалась подключения движка Stockfish. Остальное всё оказалось очень увлекательным и делалось практически на одном дыхании.

Из этого проекта, мы вынесли для себя, что правильная архитектура навыка и слаженная командная работа – залог успеха.

В основном кодом занимался Матвей, а Егор выполнял обязанности дизайнера, продакт-менеджера и искал оптимальные пути развития.

В будущем хотим добавить сложности, поддержку, рейтинг и так далее.

В целом, навык делать очень интересно.