

Projekt: Szachownica

Adam Grabski, Artur Godlewski

12 kwietnia 2021

1 Wstęp

Pierwsze wzmianki o grach planszowych w historii, pochodzą ze starożytnego Egiptu, z czasów pierwszej i trzeciej dynastii (3100-2700 p.n.e). Do tych gier zaliczają się Mehen, Senet czy Gra na Dwudziestu Kwadratach [1].

Szachy w Europie pojawiły się w 10 wieku naszej ery, przechodząc wcześniej przez Persję, gdzie została przywieziona z Indii. Ta oryginalna wersja nazywała się Chaturanga i powstała w 6 wieku. To jej zawdzięczamy zasady współczesnych szachów.

Pomysł na szachownice o wymiarach 8x8 pochodzi także z Indyjskiej gry Ashtapada. Oryginalnie była monochromatyczna, z wyznaczonymi specjalnymi polami na których nie można atakować figur. Kolorowanie planszy z współczesnych szachów pojawiło się dopiero w Europie

2 Zadanie

W ramach tego zadania, należy zaimplementować grę w szachy. Program ma umożliwiać grę z drugim graczem lub komputerem (algorytm dowolny) oraz zapis przebiegu rozgrywki.

3 Wymagania

Zadanie celowo nie zostało do końca sprecyzowane. Częścią ćwiczenia jest proponowanie własnej interpretacji tematu i skonsultowanie jej z prowadzącym.

1. Podział na podproblemy.
2. Kontrola dostępu (podział na elementy publiczne/prywatne).
3. Testy jednostkowe wszystkich istotnych części projektu.
4. Dynamiczny polimorfizm.
5. Szablony.
6. Informacja o podziale odpowiedzialności wewnątrz zespołu.

7. Praca ma zostać omówiona z prowadzącym.

Bibliografia

- [1] Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi. *Board Games from Ancient Egypt and the Near East*. URL: https://www.metmuseum.org/toah/hd/anbd/hd_anbd.htm#:~:text=The%20four%20games%20most%20commonly,represented%20in%20The%20Met%20collection..