

Projekt PROI 22Z – Szachy

Milan Wróblewski, Miłosz Mizak, Jakub Podrażka

Na czym polegało zadanie?:

Naszym zadaniem była implementacja gry w szachy. Całość implementacji mieliśmy napisać, zgodnie z założeniami przedmiotu, w języku C++. Program miał umożliwiać:

- grę z drugą osobą („vs human”)
- grę z komputerem (algorytm dowolny) („vs computer”)
- zapis przebiegu rozgrywki (do pliku .txt)

Opis:

- Program zrealizowaliśmy w języku angielskim, przy czym szachy są taką grą, w którą (poza wyborem odpowiedniej opcji w menu) da się grać nie patrząc na ew. bariery językowe.
- Program działa poprawnie na systemie Linux (dowolnej jego dystrybucji czy poprzez wirtualizację).
- Polecamy wydłużenie okna terminala/konsoli, aby wszystkie informacje oraz tablica były w pełni widoczne.

Jak działa program?:

Po uruchomieniu programu, w konsoli systemowej graczowi ukazuje się menu programu. Do wyboru są 2 opcje:

- Human – opcja ta pozwala na grę dwóch osób ze sobą (tryb „Human” -> „vs Human”) lub na grę użytkownika z komputerem (tryb „Human” -> „vs Computer”). Gracz wybierający tryb gry dostaje także możliwość wyboru koloru pionków, którymi będzie grał;
- Ai vs Ai – opcja ta uruchamia rozgrywkę, w której naprzeciw siebie stoją 2 boty.

Po wybraniu interesującej użytkownika funkcji, w konsoli wyświetli się plansza do gry z odpowiednio ustawionymi pionkami (czarne figury są koloru czerwonego, a białe – białego), a także informacja o tym, kto wykonuje w danym momencie ruch. Pod nią natomiast program zapyta się obecnie wykonującego turę gracza, jaki ruch pragnie wykonać. W tym celu musi on podać najpierw początkowe położenie figury, którą chce się ruszyć, a następnie pole, na którym chce ją postawić.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	R	H	B	Q	K	B	H	R	8
7	P	P	P	P	P	P	P	P	7
6									6
5									5
4									4
3									3
2	P	P	P	P	P	P	P	P	2
1	R	H	B	Q	K	B	H	R	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

Player 1's turn
Type the origin of your figure: █

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	R	H	B	Q	K	B		R	8
7	P	P	P	P	P	P	P	P	7
6								H	6
5									5
4	P								4
3									3
2		P	P	P	P	P	P	P	2
1	R	H	B	Q	K	B	H	R	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

W tym przypadku każdy gracz wykonał po 1 ruchu: gracz 1 ruszył figurą A2 na pole A4, gracz 2 – figurą G8 na pole H6.

Wraz z rozwojem gry dojdzie do zbitia niektórych figur z planszy – zbite figury będą wyświetlały się pod planszą (oddzielnie dla figur czarnych i białych). Ponadto, pod informacją o tym, który gracz wykonuje ruch, znajduje się przedstawienie ostatniego wykonanego przez przeciwnika ruchu. Gdy jeden z graczy przegra, program wyświetla stosowną informację.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	R			Q	K	B	R		8
7				P	P	H	P	P	7
6									6
5	P		P						5
4				H					4
3									3
2	P	P	P	P		P	P	P	2
1	R	H	B	Q	K			R	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

P B
P P B H
Player 1's turn
8c(R) ---> 8a
Type the origin of your figure: █

	H	G	F	E	D	C	B	A	
1	R	H		K		B	H	R	8
2	P	P	P		P	P	P	P	7
3									6
4				P		B			5
5								P	4
6		P							3
7	P		Q	P	P	P	P	R	2
8	R	H	B	K	Q	B	H		1
	H	G	F	E	D	C	B	A	

P
Ai 2.21's turn
f3(Q) ---> f7
Ai 2.21 lost

Udało nam się również zaimplementować specjalne ruchy czy innego rodzaju akcje, takie jak promocja pionka na dowolną inną figurę, gdy ten dojdzie do „obozu” przeciwnika czy roszada.

Strona techniczna projektu:

Implementację zdecydowaliśmy się podzielić na 4 główne części – Figures, Player, Game oraz Board.

- Figures – każda figura przechowuje swoje oznaczenie (np. dla damy będzie to 'Q', od Queen), kolor, zbiór swoich ruchów, a także informację o tym, czy została ona zbita czy też nie.
- Player – każdy gracz przechowuje informację o tym, czy jest człowiekiem (jeśli nie, to jest to komputer/AI), kolor figur, którymi się może ruszać, nazwę, dostępne figury i pozycję króla (potrzebna np. do sprawdzenia, czy nie wystąpił szach i/lub mat). Poza getterami i seterami, dostępna jest również metoda pozwalająca na dodanie nowej figury (wykorzystujemy ją przy promocji pionka).
- Board – przechowuje wskaźniki na obiekty graczy, dwuwymiarową tablicę reprezentującą pola na szachownicy, „cmentarz” (graveyard) dla zбитych figur oraz „czyścic” (pulgatory), wykorzystywany przy symulacji ruchu. Board może również przestawić figurę, usunąć ją, wykonać promocję pionka, sprawdzić poprawność ruchu, a także, czy nie ma szacha i/lub mata. Klasa ta odpowiada też za wykonanie roszady, kończenie rundy i zamianę gracza wykonującego ruch oraz za wypisanie na ekran szachownicy.
- Game – stanowi „centrum” całego programu. Przechowuje wskaźniki na obiekty graczy oraz na szachownicę. Odpowiada za wyświetlanie menu, odpowiednich, istotnych dla gracza informacji oraz za przekazywanie otrzymanych od niego odpowiedzi dalej.

Kto nad czym pracował?:

- Milan Wróblewski –
- Miłosz Mizak –
- Jakub Podrażka – wyświetlanie szachownicy oraz innych informacji/interfejsu, dokumentacja, czyszczenie kodu, testowanie, obsługa „cmentarza” dla figur (graveyard)