



UNIwersytet
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE

Projekt Inżynierii Oprogramowania
„Szachy Fischera”

Wizja Projektu

Tomasz Szczepanik

Adrian Kacperski

Grzegorz Kaliszewski

Martyna Bajan

Adam Keklak

1. Założenia wstępne.

Projekt w swych początkowych założeniach miał być aplikacją desktopową umożliwiającą rozegranie partii szachowej dla dwóch osób, korzystając z jednego urządzenia.

Rozgrywka ta posiada wszystkie elementy i mechaniki gry w szachy, łącznie z roszadami, biciem „w przelocie”, patem czy remisem. Mocną stroną projektu jest wybór trybu gry, mamy do wyboru szachy klasyczne oraz szachy Fischera.

Użytkownik może wybrać także wygląd bierek oraz czas trwania rozgrywki. Dane dotyczące rozegranych partii są zbierane oraz możliwe do sprawdzenia w postaci statystyk.

2. Wizja rozwoju.

Projekt ten charakteryzuje się szerokim polem do rozwoju. Dodawanie kolejnych trybów gry nie będzie stanowić większego problemu, ponieważ architektura aplikacji nam to umożliwia. Poszerzanie gamy dostępnych wygląków pola gry jak i figur także jest możliwe.

Aplikacja może także zostać przeniesiona na moduł sieciowy umożliwiając rozgrywkę na dwóch komputerach jednocześnie. Będzie to miało niezwykle duże znaczenie w kontekście rozwoju biznesowego aplikacji.