



UNIwersytet  
JAGIELLOŃSKI  
W KRAKOWIE

Projekt Inżynierii Oprogramowania  
„Szachy Fischera”

## **Wizja i Zakres Projektu**

Tomasz Szczepanik

Adrian Kacperski

Grzegorz Kaliszewski

Martyna Bajan

Adam Keklak

## Spis treści

1.	Wprowadzenie.....	3
1.1.	Cel dokumentu .....	3
1.2.	Definicje, skróty i akronimy.....	3
1.3.	Odwołania do literatury .....	4
1.4.	Omówienie dokumentu .....	4
2.	Pozycjonowanie.....	5
2.1	Możliwości biznesowe .....	5
2.2	Problem .....	5
2.3	Pozycja produktu.....	5
3.	Opis użytkownika oraz interesariusza .....	6
3.1	Demograficzne dane rynkowe.....	6
3.2	Interesariusz.....	6
3.3	Użytkownik .....	6
4.	Produkt .....	7
4.1	Perspektywy dotyczące produktu .....	7
4.2	Podsumowanie możliwości .....	7
4.3	Założenia i zależności.....	7
4.4	Koszty i ceny .....	7
4.5	Licencjonowanie i instalacja .....	7
5.	Funkcje produktu.....	8
6.	Wymagania i Ograniczenia .....	8

# 1. Wprowadzenie

## 1.1. Cel dokumentu

Dokument ten traktuje o celach jakie zostały postawione aplikacji szachowej oraz wizje jakie przyświecały temu projektowi. Dokument ten posłuży wszystkim osobom biorącym udział w projekcie oraz potencjalnym zainteresowanym pod względem biznesowym.

## 1.2. Definicje, skróty i akronimy

**Szachy Fishera**<sup>3</sup> – są to szachy, które od zwykłych szachów różnią się losowym ustawieniem figur, Zasady rozmieszczenia losowego bierek w pozycji początkowej są następujące: król musi znajdować się pomiędzy dwiema wieżami, gońce muszą stać na polach przeciwnych kolorów, a takie same figury obu graczy są usytuowane naprzeciw siebie. Figury i pionki wykonują identyczne posunięcia jak w klasycznych szachach. Modyfikacji podlega jedynie wykonywanie roszady.

**Format PGN**<sup>1</sup> – Portable Game Notation – format zapisu partii szachowych. Jest on najpopularniejszym tego typu formatem, otwieranym przez każdy program obsługujący bazy szachowe.

**Pat**<sup>2</sup> – sytuacja w szachach, w której jeden z graczy nie może wykonać posunięcia zgodnego z zasadami, ale jego król nie jest szachowany (to znaczy nie jest atakowany przez bierkę przeciwnika). Zgodnie z przepisami gry pat kończy partię remisem.

**Mat**<sup>2</sup> – sytuacja w szachach, w której król jednej ze stron jest szachowany i nie ma żadnego dozwolonego ruchu, aby się przed szachem obronić lub od niego uciec. Mat kończy grę porażką gracza, którego król został zamatowany.

**Roszada**<sup>2</sup> – specyficzny ruch w szachach, w którym jednocześnie uczestniczą król i jedna z wież tego samego koloru. Polega na przesunięciu króla o dwa pola w kierunku wieży, a następnie ustawieniu wieży na polu, które minął król. Diagramy obok ilustrują to posunięcie. Roszadę można wykonać, jeśli:

- król nie wykonał ruchu od początku partii,
- wieża uczestnicząca w roszadzie nie wykonała ruchu od początku partii,
- pomiędzy królem i tą wieżą nie ma innych bierek,
- król nie jest szachowany,
- pole, przez które przejdzie król nie jest atakowane przez bierki przeciwnika,
- roszada nie spowoduje, że król znajdzie się pod szachem.

### 1.3. Odwołania do literatury

Ad. 1 - Portable Game Notation [https://en.wikipedia.org/wiki/Portable\\_Game\\_Notation](https://en.wikipedia.org/wiki/Portable_Game_Notation)

Ad. 2 - Chess rules <https://www.fide.com/FIDE/handbook/LawsOfChess.pdf>

Ad. 3 - Fischer chess starting point <https://www.chess.com/forum/view/general/starting-position-chess960>

### 1.4. Omówienie dokumentu

W drugim rozdziale omówione zostały wszystkie elementy dotyczące pozycjonowania biznesowego produktu opisując możliwości oraz argumentując powody powstania. Trzeci rozdział zawiera informacje dotyczące potencjalnych użytkowników ich populacji i profilu, a także interesariuszy projektu. W czwartym rozdziale znajduje się szczegółowa argumentacja dotycząca korzyści płynących z produktu. Piąty oraz szósty rozdział zawiera opis funkcji oraz ograniczeń produktu, które można znaleźć w pliku „Software Requirement Secyfication.pdf”.

## 2. Pozycjonowanie

### 2.1 Możliwości biznesowe

Aplikacja przez swoją prostotę i możliwości jest w stanie wyróżnić się wśród innych aplikacji tego typu. Natomiast dzięki wprowadzonej opcji zmiany wyglądu szachownicy i bierok pojawia się możliwość na monetyzację poprzez mikropłatności, które mogłyby poszerzać zawartość. Wdrożenie modułu sieciowego w znacznie poszerzy grupę docelową a zatem i potencjał biznesowy.

### 2.2 Problem

Proste narzędzie do gry w szachy dla dwóch osób, wraz z zapisem jak i odczytem rozegranych partii.

### 2.3 Pozycja produktu

Dla szachistów posiadanie zoptymalizowanej działająco płynnie aplikacji szachowej jest kluczowe, a właśnie to oferuje nasza aplikacja.

### 3. Opis użytkownika oraz interesariusza

#### 3.1 Demograficzne dane rynkowe

Sugerując się danymi największego portalu umożliwiającego grę w szachy („chess.com”) na którym zarejestrowanych jest 20 milionów osób a jednocześnie z portalu korzysta nawet 600 tyś. łączna osób na świecie grających w szachy jest obecnie ponad 600 milionów

#### 3.2 Interesariusz

- Programista – odpowiada za warstwę techniczną projektu oraz za jego bezawaryjne działanie.
- Specjalista ds. dokumentacji – w jego gestii leży zadbanie aby praca programistów została przedstawiona w jak najbardziej zrozumiały dla wszystkich sposób. Do zadań specjalisty należy także kontakt biznesowy.

#### 3.3 Użytkownik

- Szachista – zwykły użytkownik aplikacji, korzystający z aplikacji głównie, aby grać
- Trener szachowy – osoba używający aplikacji w głównej mierze ze względu na moduł pozwalający analizę partii.

## 4. Produkt

### 4.1 Perspektywy dotyczące produktu

Aplikacja jest autonomicznym projektem co jest niewątpliwą zaletą w perspektywie długoterminowej zarówno jeśli chodzi o użytkowanie aplikacji jak i jej rozwój. Nie będąc narażonym na zmiany w systemach, od których aplikacja byłaby zależna nie należy obawiać się zagrożeń wynikających z tego powodu

### 4.2 Podsumowanie możliwości

- Nowy gracz w bardzo szybki sposób pozna podstawowe zasady gry dzięki sposobowi działania aplikacji.
- Rozwój umiejętności szachowych zostanie rozwiniętych, dzięki możliwości analizy posunięć.
- Rozwój społeczności dzięki możliwości dzielenia się przebiegami partii.
- Brak konieczności posiadania dostępu do Internetu, zniweluje wpływ czynników niezależnych na możliwość korzystania z aplikacji.
- 

### 4.3 Założenia i zależności

Nie dotyczy

### 4.4 Koszty i ceny

Nie dotyczy

### 4.5 Licencjonowanie i instalacja

Nie dotyczy

## 5. Funkcje produktu

Funkcje produktu zostały omówione w pliku „Software Requirement Secyfication.pdf”

## 6. Wymagania i Ograniczenia

Wymagania oraz ograniczenia zostały opisane w pliku „Software Requirement Secyfication.pdf”