



UNIwersytet
Jagielloński
w Krakowie

Projekt Inżynierii Oprogramowania
„Szachy Fischera”

Wizja 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 Fishera³ – 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 PGN¹ – Portable Game Notation – format zapisu partii szachowych. Jest on najpopularniejszym tego typu formatem, otwieranym przez każdy program obsługujący bazy szachowe.

Pat² – 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.

Mat² – 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.

Roszada² – 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

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 Reqirment 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 Reqirment Secyfication.pdf”