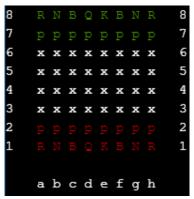
## **IIIAX / CHESS**

Овај пројекат је развијан током основних студија. Није сасвим завршен, али ипак се може рећи да је направљена функционалана игрица. Иницијално пројекат је требало да буде у асемблеру али је логику било лакше развити најпре у C-у. Изворни текст задатка дат је у наставку:

Циљ је направити партију шаха за два играча. Табла се може представити на следећи начин:



Слика 1/Picture 1.

Пожељно је фигурице представљати словима као на слици. Игра се наизменично тако што се уноси координата жељеног поља (на пример **a1** или **f4**). Водити рачуна о специјалним начинима кретања одређених фигурица. Партија се завршава или после 54 потеза или уколико се регуларно изгуби партија.

Осим захтеваних ставки уведене су додатне могућности:

- 1) да играч преда партију у било ком потезу (**resign** r0)
- 2) да се на крају партије испишу сви одиграни потези оба играча (лог log).

У тренутној верзији кода имамо следеће стање:

## Постигнуто / Achieved:

- Играч не може да одигра нерегуларан потез A player cannot play an irregular move
- Детекција да је краљ нападнут(шах) **Detection that the king was attacked (chess)**
- Прекид партије после 54 потеза уколико се нико не преда раније, што представља нерешен резултат **After 54 moves we have a draw**
- Могућност замене пијуна за краљицу Possibility to replace the pawn for the queen
- Мала и велика рокада (игра се тако што померамо краља) **Big and small castling**<sup>1</sup>

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Једино правило које **није проверено** је да ли су поља која се налазе између почетног и крајњег положаја краља нападнута у тренутку рокаде. Правила да краљ и топ нису померани, да краљ није у шаху и да поље на које долази није нападнуто су **проверена** приликом играња рокаде.

## Преостало / Remains:

- Детекција пата (**Draw when we played less than 54 moves**) основа за имплементацију су функције за проверу шаха на краља и постојећи флегови за шах
- Детекција мата(checkmate detection) слично као за пат
- en passant постоји добра основа да се брзо имплеметира и дода због уведеног чувања лог-а.

Ознакама **TODO** у коду назначена су места где би било најлакше додати ставке које недостају.

Игрицу можете покренути тако што ћете прекопирати код из с — фајла на следећи сајт:  $\frac{\text{https://www.onlinegdb.com/online\_c\_compiler}}{\text{или y Visual Studio.}}$ 

You can start the game by copying the code from the c - file to the following site: <a href="https://www.onlinegdb.com/online\_c\_compiler">https://www.onlinegdb.com/online\_c\_compiler</a> or in Visual Studio.

Код је писан 2018. године, под претпоставком да га треба што лакше конвертовати у асемблер. The code was written in 2018, assuming that it should be converted into an assembler as easily as possible.

Аутор Никола Филиповић.