

Część refleksyjna

W ramach projektu zrealizowano wiele istotnych funkcji, umożliwiających grę oraz analizę partii Shogi. Stworzono intuicyjny interfejs użytkownika, obsługę ruchów, promocji figur, cofania i ponawiania ruchów oraz system zapisu i odczytu partii w formacie JSON. W pełni zintegrowano aplikację z biblioteką shogi, co zapewniło precyzyjne odwzorowanie zasad gry.

Osiągnięcia:

1. Zrealizowano kluczowe funkcje:

- Główne okno aplikacji z wyborem nowej gry oraz analizą zapisanych partii.
- Obsługa logiki Shogi z wykorzystaniem biblioteki shogi.
- Implementacja interfejsu graficznego z biblioteką pygame.
- Obsługa zapisu i odczytu partii w formacie JSON, z dynamicznie generowaną listą zapisanych gier.

2. Aplikacja działa płynnie w środowiskach Windows, macOS i Linux.

3. Zapewniono łatwą konfigurację poprzez plik setup.py i obsługę wirtualnego środowiska

Rzeczy, których nie udało się osiągnąć:

1. Renderowanie bierek w postaci japońskich znaków:

- Gra w Shogi tradycyjnie korzysta z japońskich znaków do oznaczenia figur. Implementacja nie posiada tego rozwiązania.
- Powód: Próba wykorzystania czcionek z japońskimi znakami w pygame napotkała problemy z kompatybilnością i czytelnością znaków na planszy.
- Skutki: Bez tego rozwiązania gra jest łatwiejsza i czytelniejsza dla osób nieznających japońskich znaków.

Napotkane przeszkody:

1. Problemy z bibliotekami:

pygame okazało się nieco ograniczone w obsłudze zaawansowanego renderowania tekstu, co utrudniło wprowadzenie japońskich znaków.

Co się zmieniło w stosunku do planowanego rozwiązania:

1. Zrezygnowano z użycia japońskich znaków na rzecz bardziej uniwersalnych symboli, aby zapewnić funkcjonalność gry.

2. Wprowadzono bardziej szczegółowy system analizy partii (np. cofanie i odtwarzanie ruchów), co pierwotnie nie było planowane.
3. Aplikacja została zoptymalizowana do obsługi na wielu platformach, choć początkowo skupiano się głównie na jednym systemie operacyjnym.

Wnioski:

Projekt udało się zrealizować w dużej mierze zgodnie z założeniami. Wyzwania, takie jak obsługa czcionek z japońskimi znakami, wymagałyby dokładnego zbadania istniejących rozwiązań. Mimo to aplikacja w obecnej formie stanowi solidną podstawę do dalszego rozwoju np.: tryb online multiplayer.