

Разработка приложения «Шахматы»

Отчет о проектной работе по курсу «Основы информатики и программирования»

Каличенко Артём Александрович

15 июня 2021

Рассмотрим основной гемплей и код некоторых функций

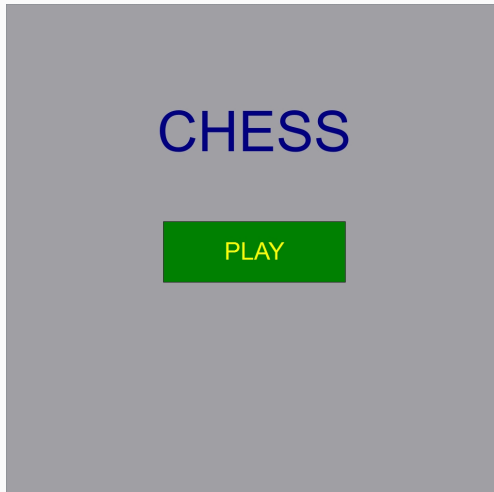


Рис. 1: Стартовое меню

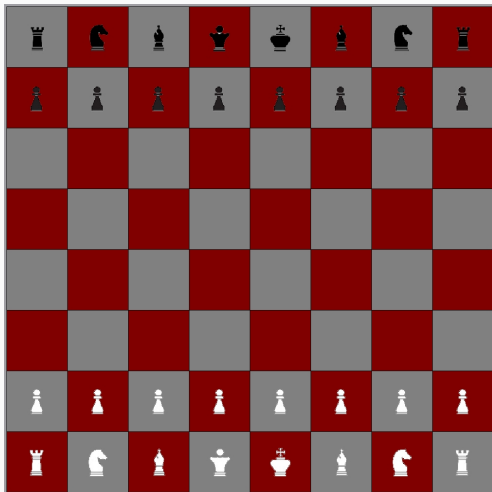


Рис. 2: Расстановка фигур

Пример кода для окраски клеток

```
if(box->getHasChessPiece()) {  
    King *q = dynamic_cast<King*>(location.last()->currentPiece);  
    if(q){  
        box->setColor(Qt::blue);  
    }  
    else  
        box->setColor(Qt::red);  
    return true;  
}  
else  
    location.last()->setColor(Qt::darkGreen);  
return false;  
}
```

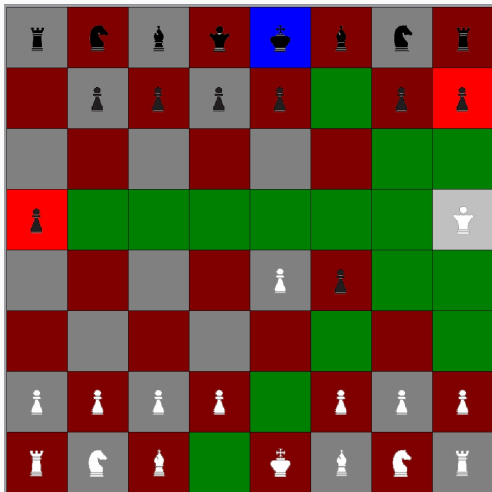


Рис. 3: Подсветка всевозможных ходов

Пример кода для вывода победителя

```
QGraphicsTextItem *titleText =
    new QGraphicsTextItem(winner + " won!!!");
QFont titleFont("Times" , 80);
titleText->setFont(titleFont);
if (winner == "White")
    titleText->setDefaultTextColor(Qt::red);
else
    titleText->setDefaultTextColor(Qt::green);

int xPos = width()/2 - titleText->boundingRect().width()/2;
int yPos = 150;
titleText->setPos(xPos,yPos); // Задаём координаты
addToScene(titleText); // Добавляем на сцену

...
// Кнопка Выхода
```



Рис. 4: Победа белых

Большое спасибо за внимание !