

Ferretti

Contents

1 Obbiettivi del progetto

Lo scopo di questo progetto è implementare il gioco degli scacchi in una versione CLI¹. Auspicabilmente, vorremo fare in modo che l'utente possa giocare in due modi:

1. Una versione locale ove il programma gestisce solo la logica del gioco e il risultato su schermo.
2. Una versione in cui si gioca contro un modello locale di CPU.

Punti cardini dello sviluppo

1. È un progetto didattico. Esistono centinaia di progetti già funzionanti online.
2. Vorremmo che fosse efficiente e non solo funzionante.
3. Auspichiamo una buona lettura del progetto da parte di terzi. Per questa ragione siamo interessati a documentare bene il progetto e le scelte progettuali prese.

2 Lista delle cose da fare

Presentiamo una lista di cose da fare per ogni componente del progetto. Nota: L'ordine conta! Trovi prima le cose più necessarie e in fondo quelle meno.

2.1 Board

1. Controllare se effettivamente il costruttore di Board funzioni.
2. Aggiungere controlli ed eccezioni per la costruzione della posizione a partire dal fen.
3. Fare funzioni più piccole a partire da funzione da fen to board.

2.2 Engine

1. Aggiungere dei test per tutto.
2. Aggiungere stampa risultati e menu di continuazione.
3. Prendere il numero come string e poi parsarlo a uint8_t. Attualmente fa crashare il programma se in input si mette un -n.
4. Sistemare *isMate*.
5. Sistemare *saveGame*.

¹Command Line Interface

6. Sistemare *loadGame*.
7. Sistemare *takePlayerTurn*.
8. Sistemare *takeEngineTurn*.
9. Sistemare *playGameVsEngine*.
10. Aggiungi supporto multipli salvataggi

2.3 Coords

1. Aggiungere dei test per tutto.

2.4 Printer

1. Aggiungere dei test per tutto.
2. Aggiungere Menu per scelta colore.

2.5 Piece

1. Aggiungere dei test per tutto.

2.6 Runner

1. Modificare il file .bat
2. Creare il file .bash

2.7 Nuove funzionalità

1. Implementare una versione di gioco con orologio funzionante in tempo reale.
2. Creare un motore per giocare contro il computer offline.

2.8 Idee per Evaluation

2.8.1 Generale:

- delta di materiale
- mobilita' pezzi
- centralita' pezzi
- king's safety
- pawn islands

- pedoni doppi/tripli
- pedoni in prossimità di promozione (7o e 2o rank)
- pinned pieces
- numero mosse legali totali
- occupazione delle ali.
- triangolazione re per guadagnare tempo.
- dono greco.
- sacrificio pezzi minori per vantaggio sviluppo.
- forchetta
- alfieri in fianchetto
- attacchi di scoperta
- pezzi sospesi (+malus)
- pezzi difesi (+bonus)
- sacrificio semplificativo
- evitare il cambio nello svantaggio
- cambio forzante
- valore nel far perdere l'arrocco
- cavallo messo in avamposto non scacciabile
- scacco di scoperta

2.8.2 Endgame (+middlegame)

- mobilità re
- pedoni passati
- pedoni passati supportati da altri pedoni
- Cattura pedoni centrali contro laterali.
- Mosse Zugzwang

2.9 Idee per la search

2.9.1 Generale

- cercare prima e piu' a fondo se si da' scacco
- cercare prima ogni mossa che cattura un pezzo
- cercare piu' a fondo se si vince un pezzo
- cercare per ultimo ogni mossa che perde materiale
- cercare prima ogni mossa che centralizza un pezzo (o che si avvicina al re opposto)

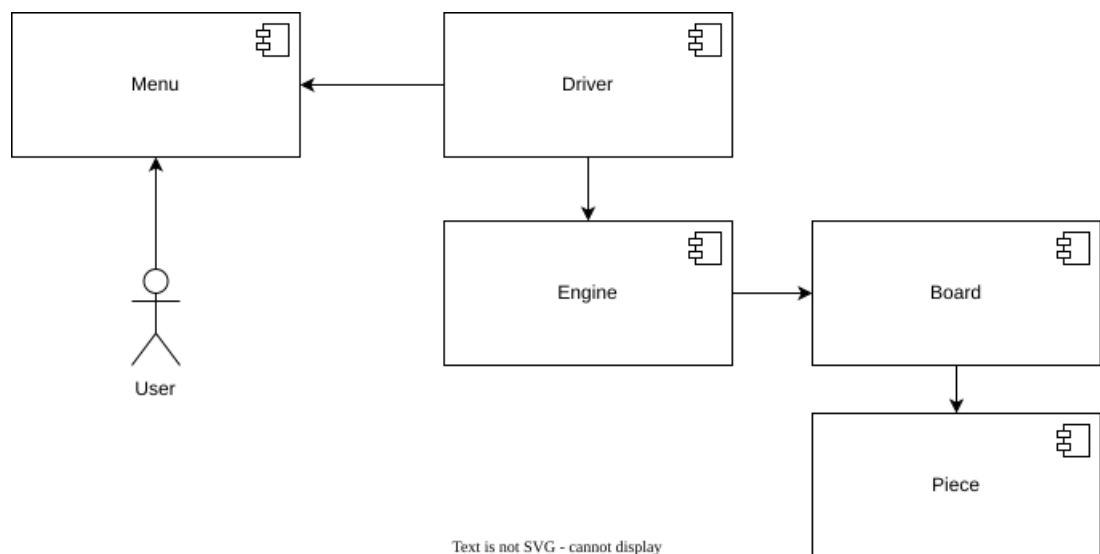
2.9.2 Middlegame

- Cercare in profondità di attaccare le caselle deboli dell'avversario

2.9.3 Endgame

- cercare prima le mosse che diminuiscono la mobilita' del re avversario
- cercare prima le mosse che obbligano il re avversario ad avvicinarsi al bordo scacchiera
- cercare prima le promozioni di pedoni

3 Architettura del progetto



3.1 Componenti generali

Coords È una classe che rappresenta le coordinate nella scacchiera. Quindi, l'insieme delle righe sarà così composto: $R := \{A, B, C, D, E, F, G, H\}$

Mentre l'insieme delle colonne: $C := \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8\}$

Una coordinata non è altro che: RXC .

3.2 Board

Descrizione classe: Rappresenta la foto di una scacchiera in questo momento.

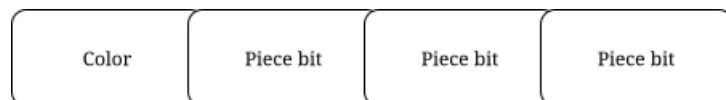
Costruttori Sono presenti due costruttori:

1. Costruttore vuoto: Genera la posizione classica degli scacchi.
2. (std::string): Costruttore che prende un FEN costruendo la relativa posizione.

bitmap board

La bitmap contiene in totale 3 informazioni:

1. Indice, che viene trasformato in coordinate
2. Tipo del pezzo tramite 3 bit
3. Colore del pezzo tramite 1 bit



La posizione *board* 0 rappresenta la casella: a8. Procedendo con l'indice di *board*, iniziando dalla casella a8 (casa in alto a sinistra nella scacchiera), si procede da sinistra verso destra e dall'alto verso il basso.

Riposto alcune corrispondenze per spiegare ulteriormente:

- Indice 7: h8
- Indice 9: b7
- Indice 18: c6
- Indice 37: f4

Metodi:

3.3 Engine

Descrizione classe: E' la classe che gestisce il gioco. Media l'interazione tra l'utente e le componenti.

Costruttori E' presente un solo costruttore:

1. Costruttore vuoto: serve a inizializzare le componenti interne.

Board board ;

Metodi: