Projekt Skakbot

## Projektmål

Programmer en skak-bot og en skak-engine, og opret den på lichess.org, så folk kan spille mod din bot på denne platform.

## Kom i gang

I Pycharm, klik på File og Project from Version Control og clone <https://github.com/lichess-bot-devs/lichess-bot.git>

Læs repositorys ReadMe:

1. Install lichess-bot

Ignorer dette afsnit.

2. Create a lichess OAuth token

Der findes en fil config.yml.default i den repository, du clonede. Omdøb den til config.yml og brug den.

3. Setup the engine

Ignorer dette afsnit.

4. Configure lichess-bot

Bare sæt engine protocol til "homemade". Ignorer resten af dette afsnit for nu.

5. Upgrade to a BOT account

Åbn et terminal vindue (Alt+F12)

Udfør "python lichess-bot.py -u" (python, ikke python3, som står i dokumentationen)

6. Run lichess-bot

Ignorer dette afsnit.

I stedet for åbn lichess\_bot.py i pycharm og udfør den.

## Fremgangsmåde

Gå ikke bare i gang med at programmere, men lav en plan for, hvordan du vil gribe opgaven an. Hvilke delmål/delprojekter findes?

Diskuter derefter din plan med din lærer, før du begynder at kode.

## Ressourcer

Læs denne blog artikel: <https://lichess.org/@/thibault/blog/how-to-create-a-lichess-bot/FuKyvDuB>

Google fx ”how to program a bot for lichess”.

Spørg Perplexity og lignende.

Læs den officielle dokumentation: <https://lichess.org/api#tag/Bot>