

VERBALLY CONTROLLED CHESS

AGNIESZKA FATLA

NATALIA HEDBA

MATEUSZ JANIK



ZAŁOŻENIA PROJEKTU

- gra dla dwojga graczy,
- grę steruje się głosowymi komendami (nasłuchiwanie po naciśnięciu spacji),
- komendy głosowe muszą być zgodne z przyjętą gramatyką ,
- po wygranej, bądź remisie następuje automatyczne zamknięcie gry,



OPIŚ ARCHITEKTURY

Architektura podzielona jest na trzy główne segmenty:

- Silnik szachów
- Interfejs głosowy
- Interfejs graficzny



SUKCESY I PROBLEMY

- **Stworzenie gry od zera**
- **Zaimplementowanie dodatkowych funkcjonalności:**
 - **Instrukcje gry**
 - **Zamykanie głosowe gry,**
 - **Komunikaty o błędnym ruchu,**
 - **Komunikaty: szach, mat, pat, remis,**
 - **Obsługa błędu podania niepoprawnego ruchu,**
 - **Dostępne ruchy**
- **Błędne rozpoznawanie komend**
- **Długi czas oczekiwania na ruch**



PODSUMOWANIE

- Wnioski
- Problemy
- Planowanie
- Zastosowanie
- Rozwijanie aplikacji



DZIĘKUJEMY ZA
UWAGĘ

