

Муниципальное Автономное Общеобразовательное Учреждение  
«Гимназия №14» г. Улан-Удэ

## ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ

Программирование движка монгольских шахмат «Шатар»

*Автор-разработчик:* обучающийся 11 класса «М»  
Лубсанов Д. А.

*Руководитель:* учитель информатики  
Кононова О. В.

г. Улан-Удэ  
2022 г.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| Введение .....                     | 3 |
| ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ ..... | 4 |
| 1.1. ....                          | 4 |
| ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ .....  | 5 |
| Заключение .....                   | 6 |
| Список источников .....            | 7 |
| Приложение 1 .....                 | 8 |

## ВВЕДЕНИЕ

Шахматы издавна были популярны во всём мире. Очень часто разные народы вносили свои собственные изменения в правила (собственно, современные шахматы — сильно изменившаяся древнеиндийская игра чатуранга).

Одним из таких вариантов является «**Шатар**» — монгольские шахматы. Само название — видоизменённое персидское «шатранг», а то, в свою очередь, происходит из вышеупомянутого «чатуранга».

**Актуальность** обусловлена вновь возросшим интересом к этому национальному виду шахмат. Открываются кружки, проводятся соревнования, турниры — например, в рамках фестивалей «Алтаргана» и «Сурхарбан». Они были впервые включены в их программу относительно недавно — в 2008 году.

2022 год объявлен Годом культурного наследия народов России; также многие направления определены в «Концепции сохранения и развития нематериального культурного наследия народов Российской Федерации...». Проводятся мероприятия по сохранению культур народов. Развивается и культура Бурятии; потому также важны усилия по популяризации народных игр, в том числе и «шатар».

**Объект:** монгольский вариант шахмат шатар.

**Предмет:** игровой движок шахмат шатар.

**Цель проекта:** написать на языке программирования C++ движок шахмат шатар.

**Задачи:**

1. Изучить информацию о шатар.
2. Изучить информацию о шахматных движениях
3. Написать шахматный движок

## **ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ**

### **1.1.**

## **ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ**

## Заключение

## Список источников

## Приложения