

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

## ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ

Создание компьютерной программы 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
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	9

## 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++ программу шахмат шатар.

**Задачи:**

1. Изучить правила шатар;
2. Изучить теорию компьютерных шахмат;
3. Создать программу, реализующую шатар.

## **ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ**

### **1.1.**

## **ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ**

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Адельсон-Вельский, Г. М. Машина Играет в шахматы / Г. М. Адельсон-Вельский, В. Л. Арлазаров, А. Р. Битман, М. В. Донской; отв. ред. А. Ф. Волков. — М.:Наука, 1983. — 208 с.
2. Байнов, Е. В. Шатар — бурятские шахматы. / Е. В. Байнов, М. Е. Байнова. — Улан-Удэ: Детско-юношеская спортивная школа №8, 2015. — 26 с.
3. Корнилов, Е. Н. Программирование шахмат и других логических игр. — СПб.:БХВ-Петербург, 2005. — 272 с.
4. Browne, Cameron. Bitboard Methods for Games // ICGA Journal. — 2014. — Vol. 37. — No. 2. — pp. 65-84.
5. Chess Programming Wiki : [Electronic Resource]. — URL: <https://chessprogrammingwiki.org>.

## **ПРИЛОЖЕНИЯ**