

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

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