

Шахматный редактор

Кафедра математического обеспечения и
применения ЭВМ

Введение в нереляционные базы данных

Выполнили:
Ларионов Дмитрий
Миронов Владимир
Перков Алексей
Гр 4382

Постановка задачи

- Создание приложения для обучения шахматному искусству путем анализа и разбора партий гроссмейстеров или собственных партий.
- Сценарии использования:
- Загрузка партии;
- Ход игрока по выбранной партии;
- Самостоятельный ход игрока;
- Сохранение партии;
- Поиск партии по дебюту;
- Удалить партию;

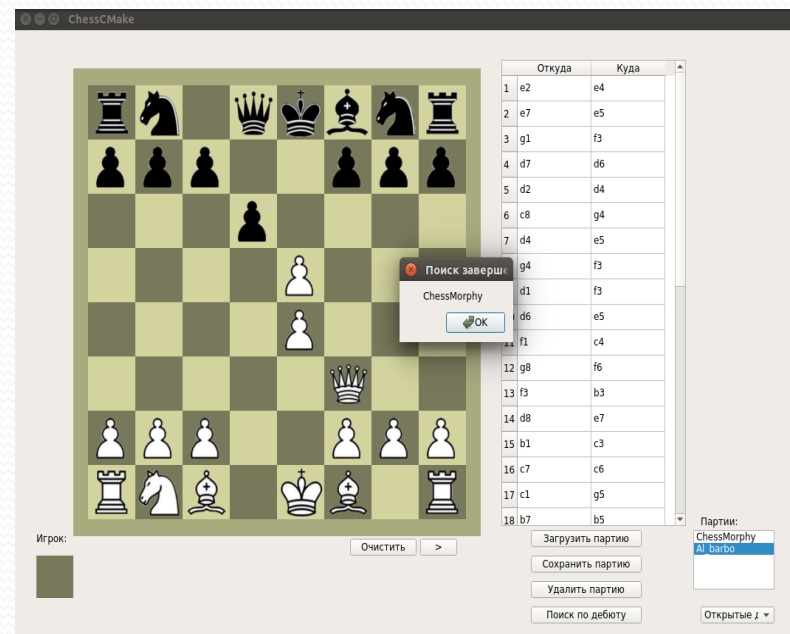
Методы решения, технологии

- Задачи:
 - Создание модуля контроля правил игры
 - Создание модуля БД
 - Создание модуля визуализации
 - Сборка модулей в единое приложение
- Задача была решена на основе объектно-ориентированного подхода программирования с выделением функциональных модулей приложения.
- Технологии:
 - Язык программирования C++
 - СУБД MongoDB
 - Framework QT Creator

Результаты

Запуск

После поиска по дебюту



Продвижение

- Реклама в тематических сообществах.
- Демонстрация на шахматных конференциях.
- Вывод в тренды Ютуба.

Планы развития

- Доработка пользовательского интерфейса
- Расширение доступной дебютной БД
- Облачное хранение партий



Спасибо за внимание!