פרויקט שחמט מבצע מימוש של משחק השחמט של שתי שחקנים שישחקו על מחשב אחד בו זמנית בעזרת frontend, המציג גרפיקה פשוטה של המשחק שהמשתמש מתקשר דרכה רק עם העכבר. חלק זה שולח את המידע של התור שביצע המשתמש ל backend בעזרת פרוטוקול קבוע מראש. הbackend עוקב אחרי המשחק עם לוח משלו ולאחר כל תור הוא בודק אם התור אפשרי חוקי אם כן הוא מאפשר את הפעולה ואם לא הוא מונע מהתנועה לקרות ושולח שגיאה מתאימה שמוצגת למשתמש. הbackend יבצע גם בדיקה של מט ויכריז על מנצח אם ימצא מט.