

Střední průmyslová škola a Vyšší odborná škola, Písek, Karla Čapka 402, Písek

18-20-M/01 Informační technologie

Maturitní práce

Elektromechanická hra ->

samořídící šachovnice

Téma číslo 4.

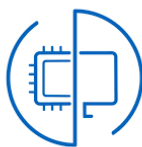
autor:

Václav Zíka, B4.I

vedoucí maturitní práce:

Mgr. Milan Janoušek

Písek 2024/2025



Střední průmyslová škola a Vyšší odborná škola, Písek, Karla Čapka 402, Písek

18-20-M/01 Informační technologie

Zadání maturitní práce

Elektromechanická hra ->

samořídící šachovnice

Téma číslo 4.

Termín odevzdání:

31. 3. 2025

student/ka:

Václav Zíka, B4.I

vedoucí maturitní práce:

Mgr. Milan Janoušek

Písek 2024/2025

Zadání

1. Proveďte teoretický úvod k problematice samořídící šachovnice řešící realizaci šachové desky ovládané mikrokontrolérem, uživatelské ovládání šachovnice, vhodné komponenty (součástky, šachové figurky, hrací pole).
2. Realizujete vlastní řešení v následujících bodech
 - (a) Navrhněte všechna potřebná schémata pro realizaci samořídící šachovnice.
 - (b) Vyberte vhodný mikrokontrolér pro řízení šachovnice.
 - (c) Vytvořte program pro zvolený mikrořadič.
 - (d) Vyřešte pohyb figurek po šachovnici a sestrojte řešení.
 - (e) Navrhněte způsob detekce obsazených polí na šachovnici.
 - (f) Vyřešte komunikaci mezi řízením šachovnice a systémem, který bude simulovat tahy protihráče (např. serverem, algoritmem...).
 - (g) Navrhněte a potřebnými součástkami osadte desku šachovnice.
 - (h) Realizujte konstrukci šachovnice.
 - (i) Výsledné řešení prakticky ověřte.
3. Zpracujte dokumentaci dle metodického návrhu a ppt prezentaci pro účely obhajoby.
4. Propagujte výsledky své práce - např. vyhotovením posteru, účastí na SOČ, zhotovení informační www stránky, natočení promo videa apod.

Kritéria hodnocení maturitní práce

(nutné parametry práce, které musí být splněny, aby práce byla uznána a byla hodnocena)

1. splněn požadovaný minimální rozsah vlastního textu práce v rozsahu 15 stran textu s přiměřeným množstvím obrázků a tabulek nezbytně nutných k popisu/výkladu problému řešeného v textu
2. splněna struktura práce:
 - (a) teoretický úvod k problematice řešené v práci v rozsahu max. 4 strany

(b) popis autorského řešení zadaného úkolu, doplněného výpočty, výkladem algoritmů, obrázky, které jsou nezbytně nutné k vyřešení částí zadání, v rozsahu min. 10 stran

(c) závěr hodnotící dosažené výsledky v rozsahu min. 1 normované strany

3. pokud práce nesplňuje předchozí dvě kritéria, je hodnocena: nedostatečně
pokud jsou předchozí kritéria splněna, je práce hodnocena:

(a) odpovědnost a přístup žáka v průběhu řešení zadání:

vedoucí 0–10 %, oponent 0 %

(b) dodržení obsahové a grafické struktury maturitní práce:

vedoucí 0–10 %, oponent 0–10 %

(c) originalita a vhodnost řešení:

vedoucí 0–25 %, oponent 0–35 %

(konkretizuje vedoucí práce ve 2 až 5 bodech podle požadovaných výstupů práce)

i. výběr řídicí jednotky

ii. mechanické provedení šachovnice s políčky a figurkami

iii. obsazenost detekujících se políček

iv. možnost hry s protihráčem

v. možnosti programového kódu

(d) funkčnost řešení:

vedoucí 0–30 %, oponent 0–30 %

(vedoucí práce ve 2 až 5 bodech konkretizuje podle požadovaných kritérií funkčnosti)

i. pohyb figurek na hracím poli

ii. detekce obsazenosti políček

iii. algoritmus vytvořeného programu

iv. použitelnost k šachové hře

(e) vlastní obhajoba:

vedoucí 0–25 %, oponent 0–25 %

Klasifikační stupnice

1. výborný 84–100 %
2. chvalitebný 66–83 %
3. dobrý 48–65 %
4. dostatečný 31–47%
5. nedostatečný 0–30 %

Způsob zpracování a pokyny k obsahu a rozsahu maturitní práce

Práce bude zpracována podle platného metodického pokynu dostupného na
n:\!maturita\MetodickýPokyn\...).

Kompletní práce se odevzdává do informačního střediska školy v jednom tištěném exempláři doplněném elektronickým nosičem dat (CD, DVD, USB flash disk, SD karta), na kterém bude uvedena kompletně zpracovaná práce včetně příloh. V případě tvorby software, také zdrojový kód navrženého software. V případě projektu, také projektová dokumentace (podrobná technická zpráva, úplná výkresová dokumentace, podrobný rozpočet).

Náklady na materiál bude hradit žák.

Funkční vzorek bude majetkem žáka.

V Písku 15. 11. 2024

Ing. Jiří Uhlík

ředitel SPŠ a VOŠ Písek

Anotace

Maturitní práce se zabývala tvorbou samořídící šachovnice, jejíž cílem bylo kompletně simulovat protihráče. Ať už se jedná o vymyšlení protitahu či o samotný manuální posun figurky. Šachovnice je ovládána mikrokontrolérem Arduino UNO. Pomocí magnetických spínačů umístěných na PCB desce detekujeme pozici figurek na hracím poli. Tyto informace následně zpracováváme Arduinem a skrze dva krokové motory a elektromagnet realizujeme tahy figurek. Pro zjištění ideálního příštího tahu využíváme Minimax algoritmus, jenž je schopný zevaluovat danou situaci a skrze programovou logiku udat příkazy pro pohyb figurek. Celá samořídící šachovnice je vyrobena z dřevěné konstrukce, do které je umístěna deska plošného spoje s elektronikou. V rámci projektu jsem si pomocí 3D tisku zhotovil magnetické šachové figurky. Šachovnice také umožňuje zvolení si obtížnosti a volbu hry buď za černé či bílé.

Klíčová slova:

Annotation

Aj...

Key words: ...

Poděkování

....

Licenční smlouva o podmínkách užití školního díla

ve smyslu zákona č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) v platném znění (dále jen „AZ“), uzavřená mezi smluvními stranami:

1. Autor práce: Václav Zíka

bytem Na Spravedlnosti 974/36, Písek 39701, Česká republika

datum narození: 29. 12. 2005

(dále jen „autor“)

a

2. Nabyvatel: Střední průmyslová škola a Vyšší odborná škola, Písek, Karla Čapka 402, Písek

397 11 Písek, Karla Čapka 402

zastoupená ředitelem školy: Ing. Jiří Uhlík

(dále jen SPŠ a VOŠ Písek)

Článek 1

Vymezení pojmů

- 1.1 Školním dílem dle §60 AZ se pro účely této smlouvy rozumí dílo vytvořené žákem/studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního postavení ke škole.
- 1.2 Licencí se pro účely této smlouvy rozumí oprávnění k výkonu práva školní dílo užít v rozsahu a za podmínek dále stanovených.

Článek 2

Dílo

- 2.1 Předmětem této smlouvy je poskytnutí licence k užití školního díla – maturitní práce.

Název práce (dále jen „dílo“): Elektromechanická hra -> samořídící šachovnice

vedoucí práce: Mgr. Milan Janoušek

odevzdané nabyvateli v tištěné a elektronické formě dne 11. 3. 2025.

2.2 Autor prohlašuje, že:

- vytvořil dílo, specifikované touto smlouvou, samostatnou vlastní tvůrčí činností;
- při zpracovávání díla se sám nedostal do rozporu s autorským zákonem a předpisy souvisejícími;
- dílo je dílem původním;
- neposkytl třetí osobě výhradní oprávnění k užití díla v rozsahu licence poskytnuté nabyvateli dle této smlouvy před podpisem této smlouvy;
- je si vědom, že před zamýšleným poskytnutím výhradního oprávnění k užití díla v rozsahu licence poskytnuté nabyvateli dle této smlouvy třetí osobě, je povinen informovat tuto třetí osobu o skutečnosti, že již poskytl nevýhradní licenci k užití díla nabyvateli.

2.3 Dílo je chráněno jako dílo dle autorského zákona v platném znění.

Článek 3

Poskytnutí licence

- 3.1 Licenční smlouvou autor poskytuje nabyvateli oprávnění k výkonu práva dílo užít pro účely výuky na SPŠ a VOŠ, Písek a pro vnitřní potřebu školy, ze které neplyne škole hospodářský výsledek.
- 3.2 Licence je poskytována pro celou dobu trvání autorských a majetkových práv k dílu.
- 3.3 Autor poskytuje nabyvateli oprávnění užít dílo způsoby podle 3.1 neomezeně.
- 3.4 Autor poskytuje nabyvateli oprávnění užít dílo bezúplatně za splnění podmínky, že nabyvatel nebude užívat dílo za účelem dosažení zisku a nebude-li v budoucnu dohodnuto písemně jinak.

Článek 4

Údaje o autorství

4.1 Nabyvatel se zavazuje, že uvede údaje o autorství autora dle Autorského zákona.

Článek 5

Poskytnutí licence

5.1 Pokud to není v rozporu s oprávněnými zájmy nabyvatele, licence je poskytována jako nevýhradní. Nabyvatel je oprávněn postoupit tuto licenci třetí osobě a udělovat podlicence za splnění podmínek uvedených v § 48 zákona.

5.2 Autor může své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy nabyvatele, za podmínky, že nabyvatel (dle této licenční smlouvy) je oprávněn po autoru školního díla požadovat, aby přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, tak, jak je stanoveno v § 60 odst. 3 zákona.

5.3 Nabyvatel není povinen dílo užít.

5.4 Nabyvatel je oprávněn dílo spojovat s jinými díly i zařadit dílo do díla souborného. Autor dává svolení k tomu, aby nabyvatel pořídil pro účely užití uvedené v této smlouvě překlad díla.

5.5 V případě, že z díla plyne hospodářský výsledek autorovi nebo nabyvateli, rozdělení zisku bude řešeno dodatkem k této smlouvě.

Článek 6

Výpověď smlouvy

6.1 Každá smluvní strana může smlouvu kdykoliv písemně vypovědět bez udání úvodu.

6.2 Výpověď musí být učiněna doporučeným dopisem doručeným druhé smluvní straně. Výpovědní lhůta je stanovena na dva měsíce a začíná běžet prvním dnem kalendářního měsíce následujícího po měsíci, v němž byla výpověď doručena druhé smluvní straně.

Článek 7

Závěrečná ustanovení

- 7.1 Smlouva je sepsána ve dvou vyhotoveních s platností originálu, která budou vložena do dvou výtisků díla (práce), z toho nabyvatel i autor obdrží po jednom vyhotovení.
- 7.2 Vztahy mezi smluvními stranami vzniklé a neupravené touto smlouvou se řídí autorským zákonem a občanským zákoníkem v platném znění, popř. dalšími právními předpisy.
- 7.3 Smlouva byla uzavřena podle svobodné a pravé vůle smluvních stran, s plným porozuměním jejímu textu i důsledkům, nikoli v tísní a za nápadně nevýhodných podmínek.
- 7.4 Smlouva nabývá platnosti a účinnosti dnem jejího podpisu oběma smluvními stranami.

V Písku dne 11. 3. 2025

Autor: _____

Nabyvatel: _____

Obsah

1	Úvod	12
2	Rozložení projektu	14
3	Využité technologie	15
3.1	Arduino	15
3.2	Deska plošného spoje	15
3.3	Magnetický spínač	16
3.4	Multiplexor	16
3.5	Stabilizátor	16
3.6	Krokový motor	16
3.7	Elektromagnet	16
4	Řídící jednotka	17
5	Šachové herní pole	18
6	Programový kód	19
7	Konstrukční provedení	20
8	Šachové figurky	21
9	Závěr	22
	Přílohy	24
A	Příloha	25

Kapitola 1

Úvod

Nápad pro automatickou šachovnici jsem dostal při hledání nového projektu, který bych si doma zvládl sestrojít. Chtěl jsem, aby projekt obsahoval, jak část softwarovou, kterou jsem se do té doby primárně zabýval, ale také část mechanickou, kterou by bylo nutné vyrobit.

Napadlo mě vytvořit nějakou deskovou hru pro více hráčů. V té době jsem měl ve velké oblibě šach a tím vznikla idea automatická šachovnice. Začal jsem nákresem na papír a tím jsem získal základní představu o projektu. Šachovnice se skládá ze tří hlavní částí:

Konstrukční část Tou jest samotná dřevěná konstrukce šachovnice, do které bude nutné umístit mechanismus pro pohybování s figurky. V rámci toho také její opracování a nadesignování projektu. Tvorba šachových políček a rozhraní pro jednoduché ovládání.

Elektrotechnická část Ta obsahuje systém pro detekci figurek na šachovnici. Ten by se dal vytvořit pomocí mnoha způsobů, ale v práci budu popisovat řešení pomocí desky plošného spoje. Dále vytvoření pohybové soustavy pomocí krokových motorů a umístění elektromagnetu, který bude s figurky pohybovat. Posledním krokem je sestrojení systému, jenž umožní uživateli variabilovat hru pomocí volby barvy a obtížnosti.

Softwarová část Z hlediska softwaru je nutné vytvořit kód, který spojí všechny části dohromady. Je nutné transformovat signály, tak aby s nimi bylo možné pracovat. Z hlediska kódu je nutné vytvořit rozhraní pro komunikaci mezi mikrokontrolérem a součástky. Je zapotřebí umožnit evaluaci dat o pozicích figurek a předat je algoritmu, který nám bude schopen vymyslet další tah. Údaje o dalším tahu ovšem musíme opět transformovat, tak aby z něj byli čitelné pokyny pro krokové motory. Nesmíme

opomenou ani řídicí signály a minimalizovat zpoždění a zatížení na hardware.

Poté, co jsem si udělal průzkum o projektu automatické šachovnice zjistil jsem několik věcí. Překvapilo mě očividné. Automatickou šachovnici bylo v dnešní době možné zakoupit na internetu. Ovšem cena této šachovnice se pohybovala od necelé desítky tisíc až po stovky tisíců. Tyto ohromné částky jsem se rozhodl zminimalizovat a svůj projekt vytvořit cenově dostupný ačkoli zachovám kvalitu šachovnice a nevyměním dřevo za plasty a jiné méně vhodné materiály pro klasickou šachovnici.

V průběhu projektu jsem si vyzkoušel práci s různými technologiemi. Práce byla velmi různorodá a to ať už od práce se dřevem a jejím opracováním, tak po pájení součástek na PCB desce. Také jsem získal zkušenosti s propojováním různých systémů a jejich vstupů a výstupů. Postupy a zkušenosti, které jsem během práce získal postupně popíši a vysvětlím.

Kapitola 2

Rozložení projektu

V této kapitole si popíšeme, jakým způsobem je projekt celkově sestrojen. Popíšeme si jednotlivé systémy a jakým způsobem jsou spolu propojené. Na základě tohoto porozumění si v nadcházejících kapitolách popíšeme části projektu podrobně.

Automatická šachovnice, jak je vidět na schématu se skládá z...

Obrázek 2.1: Schéma projektu

Kapitola 3

Využité technologie

V této kapitole si popíšeme technologie, které byli zapotřebí při tvorbě projektu. Získáme k nim teoretický základ nutný k porozumění šachovnice.

3.1 Arduino

Arduino je platforma pro tvorbu různých elektronických projektů. Zabývá se hardwarem a softwarem a obě tyto části vytváří jako open-source. To je jeden z důvodů velkého rozšíření mikrokontrolerů Arduino.

Mikrokontrolér Arduino je malý počítač založen na jednom čipu. Arduino vyrábí mnoho různých řad jejich projektů, ale mezi nejznámější se řadí Arduino UNO či Mega. Arduino desky na sobě mají široké spektrum možných vstupů, výstupů a senzorů. Velkou výhodou těchto desek je cena. Ta se pohybuje v řádech stovek korun.

Arduino desky se primárně programují pomocí platformy Arduino IDE. To je další open-source program, který má na základě popularity mezi lidmi i velkou podporu knihoven s různými zaměřenými.[4]

Obrázek arduina s piny

3.2 Deska plošného spoje

PCB deska, jak je zkratkou nazývána, nebo také DPS je velmi rozšířená elektronická součástka. Jedná se o desky vyrobené z izolačních materiálů s pájecími poli zvanými podložky a elektrickými spoji označovanými jako stopy.[5] Na PCB desky se připájí potřebné součástky. Tyto součástky jsou spolu pak propojeny na základě schématu pro tvorbu PCB. Jsou dvě primární technologie montáže součástek na desku. Je tady technologie

průchozích otvorů (THT, Through-Hole Technology), nebo povrchové montáže (SMD, Surface-Mounted Devices).

Obrázek pcb smd vs tht

3.3 Magnetický spínač

3.4 Multiplexor

3.5 Stabilizátor

3.6 Krokový motor

3.7 Elektromagnet

Kapitola 4

Řídící jednotka

Kapitola 5

Šachové herní pole

Kapitola 6

Programový kód

Kapitola 7

Konstrukční provedení

Kapitola 8

Šachové figurky

Kapitola 9

Závěr

Seznam tabulek

Seznam obrázků

2.1 Schéma projektu	14
-------------------------------	----

Příloha A

Příloha

Literatura

- [1] PŘÍJMENÍ AUTORA, Jméno autora. *Název knihy*. Místo vydání: Nakladatelství, Rok. ISBN ISBN.
- [2] PŘÍJMENÍ AUTORA, Jméno autora. *Název práce*. Místo, Rok. Druh práce. Univerzita, Fakulta, Katedra. Vedoucí diplomové práce jméno.
- [3] NÁZEV STRÁNEK. Titulek. *Stránky* [online]. ©rok [cit.datum]. Dostupné z: URL odkaz
- [4] CONRAD.CZ. Arduino® » Praktický mikrokontrolér pro individuální spínací a řídicí úlohy. <https://www.conrad.cz> [online]. ©2024 [cit.29. 2. 2024]. Dostupné z: <https://www.conrad.cz/cs/clanky/elektromechanika/arduino.html?srsltid=AfmBOoq-DVdYd1lkV0hVguOg5cvqM7O721czoRtYbZBji4hT3SLgxRoY>
- [5] BOTLAND.CZ. Deska PCB – co to je?. 2023 [online]. ©13. 3. 2023 [cit.<https://botland.cz/blog/deska-pcb-co-to-je/>]. Dostupné z: