

Concluzii

Scopul lucrării este de a prezenta implementarea unui motor de șah și al unor reguli de mutare al pieselor, elemente ce pot fi refolosite pentru a implementa un joc de șah pe un alt dispozitiv sau pe altă platformă. Folosirea unei arhitecturi orientată pe module pentru proiectarea aplicației a facilitat izolarea componentelor pentru o gestionare mai buna a implementării sistemului.

Putem menționa unele dezavantaje care sunt consecința folosirii unui serviciu web pentru găzduirea motorului de șah. Unul dintre aceste dezavantaje este faptul că necesită o conexiune permanentă între server și client, iar în cazul în care conexiunea există timpul de răspuns este dependent de viteza de transfer; ceea ce poate produce timp lung de așteptare pentru generarea unei mutări. Ținând cont de faptul că accesul la internet s-a popularizat până în măsura în care este disponibil în majoritatea locurilor locuite, cele două dezavantaje sus-menționate reprezintă un impediment minor. Condițiile necesare pentru utilizarea arhitecturii în discuție sunt îndeplinite ușor.

Avantajele de implementare a sistemului sunt reprezentate integral de decizia de folosire a unui serviciu web pentru găzduirea motorului de șah. Izolarea motorului de șah de restul aplicației permite scalarea acestuia fără a avea vre-o influență asupra utilizatorilor acestui serviciu. În acest sens planul pe viitor de îmbunătățire al serviciului web ce găzduiește motorul de șah constă în găzduirea acestuia pe o platformă tip „cloud” care să permită accesul la un motor de șah tuturor utilizatorilor internetului. Se va urmări testarea motorului de șah împotriva altor implementări folosind unele de referință(„<http://www.computerchess.org.uk/ccrl/4040/>”), iar pe baza rezultatelor obținute se va urmări îmbunătățirea acestuia. Iar în ceea ce privește scalabilitatea se urmărește adaptarea motorului de șah pentru a permite procesarea în paralel a secvențelor de căutare de mutări.

În ceea ce privește interfața grafică se urmărește implementarea unei aplicații web folosind ASP.MVC pentru a permite jucarea unui meci de șah utilizând navigatorul web al calculatorului.