

Introducere

În această lucrare de disertație se vor parcurge etapele de implementare al unui motor de șah, structura generală, algoritmi folosiți și metodele optimizare ale acestuia. Următoarea etapă este parcurgerea în detaliu a dezvoltării unui client cu logica necesară mutării pieselor de șah pentru a nu permite utilizatorului efectuarea de mutări nereglementare și al tehnologiilor folosite pentru a crea astfel de reguli ce pot fi refolosite pentru implementare pe o altă platformă e.g.: mobilă (Windows Phone). Clientul este reprezentat de componenta sistemului ce conține interfața grafică ce permite utilizatorului să interacționeze cu sistemul, în această parte vor fi prezentate tehnologiile folosite și modul de implementare. Vor fi trecute în revistă modul de comunicare al clientului cu motorul de șah și motivele alegerii unui serviciu web.

Obiectivul lucrării este realizarea unui sistem care să permită jucarea unui meci de șah. Sistemul este alcătuit din două componente: clientul, partea vizuală și serverul, cel care găzduiește motorul de căutare al unei mutări de șah. Scopul acestei separări este ca motorul de șah să poată fi folosit pentru implementarea mai multor aplicații. Structurarea clientului de o natură ce permite reutilizarea codului pentru implementarea altor interfețe de șah este urmărită în această lucrare.

Finalitatea lucrării constă în prezentarea unui raport care reflectă gradul de acoperire, prin testare, al codului din componenta client, marcarea avantajelor și dezavantajelor motorului de șah și al întregii arhitecturi al sistemului implementat, urmat de prezentarea ideilor de extindere ce vor fi luate în vedere pe planul viitor al aplicației.