МИНИСТЕРСТВО ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«Ульяновский государственный технический университет»

«Факультет информационных систем и технологий»

«Измерительно-вычислительные комплексы»

Дисциплина   
**«Алгоритмы и структуры данных»**

09.03.02 Информационные системы и технологии

Курсовая работа

**Тема Компьютерная логическая игра «Итальянские шашки –поддавки»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Научный руководитель:  Кандидат технических наук, доцент кафедры ИВК  Шишкин Вадим Викторинович |  | Выполнил: студент 2 курса, очной формы обучения,  группы ИСТбд-21  Фоменков Вадим Павлович |

Ульяновск – 2024

Содержание

**Аннотация** ………………………………………………………………...3

[**ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ** 4](#_Toc185449081)

[**Пояснительная записка** 10](#_Toc185449082)

[**Руководство программиста** 1](#_Toc185449083)5

[**Тестовая документация**](#_Toc185449084) 20

[**Листинг кода** 2](#_Toc185449085)4

[**Заключение**](#_Toc185449086) 36

[**Источники, использованные при разработке**](#_Toc185449087) 38

**АННОТАЦИЯ**

Тема курсового проекта: Компьютерная логическая игра «Итальянские шашки - Поддавки».

Исполнитель: студент гр. ИСТбд-21Фоменков Вадим Павлович.

Руководитель разработки: Шишкин Вадим Викторинович.

Работа состоит из технического задания, пояснительной записки, руководства программиста и текста программы.

В техническом задании описаны общие правила компьютерной логической игры «Итальянские шашки - Поддавки», условия выигрыша и проигрыша, начальные позиции фигур. Приведены основания для разработки, функциональное назначение, основные требования к функциональным характеристикам, надежности, информационной и программной совместимости, а также особенности хранения и транспортировки, программной документации.

В пояснительной записке указываются задачи, математические методы, архитектура и алгоритмы, тестирование игры и источники, использованные при разработке.

В руководстве программиста приводятся назначение и функции приложения, условия использования, характеристики приложения, особенности реализации, а также инструкция по взаимодействию с программой и сообщения, выдаваемые по результатам контроля корректности ввода/вывода.

Текст программы представляет собой полный код программы, реализующий компьютерную логическую игру «Итальянские шашки - Поддавки».

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

«УЛЬЯНОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра «Измерительно-вычислительные комплексы»

Техническое задание

на курсовую работу

по дисциплине «Алгоритмы и структуры данных»

Тема **Компьютерная логическая игра «Итальянские шашки –поддавки»**

**Инв. № подл.**

**Подп. и дата**

**Взам. инв. №**

**Инв. № дубл.**

**Подп. и дата**

Исполнитель:

студент гр. ИСТбд-21

Фоменков Вадим Павлович

«» 2024 г.

2024

Итальянские шашки — это одна из разновидностей шашек, отличающаяся уникальными правилами и интересным игровым процессом. В данной записке приводятся основные правила игры в итальянские шашки, которые помогут разработать соответствующее приложение.

Основные правила игры в итальянские шашки

1. Игровое поле:

- Игра проводится на доске размером 8x8 клеток, как в классических шашках.

- Клетки чередуются по цвету (светлые и темные), и игра ведется только на темных клетках.

2. Начальная расстановка:

- У каждого игрока по 12 шашек.

- Шашки расставляются на первых трех рядах темных клеток с каждой стороны доски.

3. Цель игры:

- Цель игры — захватить все шашки противника или создать ситуацию, в которой противник не может сделать допустимый ход.

4. Правила движения:

- Обычные шашки (без короны) могут двигаться по диагонали только вперед на одну клетку.

- Когда шашка достигает последнего (противоположного) ряда доски, она превращается в дамку (коронованную шашку).

5. Правила захвата:

- Захват выполняется путем прыжка через шашку противника на свободную клетку сразу за ней по диагонали.

- Захват возможен как вперед, так и назад.

- Если после захвата шашка оказывается в положении, где возможен еще один захват, она должна продолжить захватывать шашки противника в том же ходу (многошаговый захват).

- Захват является обязательным. Если игрок может захватить шашку противника, он должен это сделать.

- Если есть несколько вариантов захвата, игрок может выбрать любой из них.

6. Дамка (коронованная шашка):

- Дамка может двигаться по диагонали на любое количество клеток, как вперед, так и назад.

- Дамка также может захватывать шашки противника, прыгая через них на любую свободную клетку за ними.

- После захвата дамка может продолжать захватывать другие шашки, если это возможно.

7. Окончание игры:

- Игра заканчивается, когда один из игроков захватывает все шашки противника.

- Игра также может закончиться, если один из игроков не может сделать допустимый ход.

Основания для разработки

Основой для выполнения данной работы служит учебный план направления 09.03.02 «Информационные системы и технологии» и распоряжение по факультету.

Функциональные требования

2.1 Игровое поле

- Создание доски размером 8x8 клеток.

- Игра ведется только на темных клетках.

- Начальная расстановка шашек (по 12 шашек у каждого игрока).

2.2 Игровые элементы

- Обычные шашки и дамки.

- Возможность движения шашек по правилам итальянских шашек.

- Возможность захвата шашек противника.

2.3 Графический интерфейс

- Реализация игрового поля с использованием библиотеки Tkinter.

- Отображение шашек и их перемещение по доске.

- Интерактивное управление игрой с помощью мыши (выбор и перемещение шашек).

2.4 Игровая логика

- Проверка допустимости ходов.

- Реализация правил захвата шашек.

- Превращение шашек в дамки.

- Определение окончания игры (победа одного из игроков или ничья).

Нефункциональные требования

3.1 Производительность

- Приложение должно работать без задержек и зависаний.

3.2 Кроссплатформенность

- Приложение должно работать на операционных системах Windows, macOS и Linux.

3.3 Юзабилити

- Интерфейс должен быть интуитивно понятным и удобным для пользователей.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

«УЛЬЯНОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра «Измерительно-вычислительные комплексы»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

на курсовую работу

по дисциплине «Алгоритмы и структуры данных»

Тема **Компьютерная логическая игра «Итальянские шашки –поддавки»**

**Инв. № подл.**

**Подп. и дата**

**Взам. инв. №**

**Инв. № дубл.**

**Подп. и дата**

Исполнитель:

студент гр. ИСТбд-21

Фоменков Вадим Павлович

«» 2024 г.

2024

Введение

Разрабатываемое приложение представляет собой игру в итальянские шашки, разработанную с использованием языка Python и библиотеки Tkinter для создания графического интерфейса. Целью приложения является предоставление пользователям возможности наслаждаться игрой, а также обучаться стратегическому мышлению через игру против других игроков или компьютера. Программа демонстрирует навыки программирования и создания пользовательских интерфейсов для реализации логических игр.

Основания для разработки

Задание для курсового проекта по учебному плану направления «Информационные системы и технологии».

Постановка задачи

Цель разработки состоит в создании игры в итальянские шашки, которая включает в себя:

- Регистрация и авторизация пользователей;

- Возможность выбора режима игры: против другого игрока;

- Интерактивный интерфейс для управления игрой;

- Правила для проверки ходов и состояний игры.

Структура программы

Классы:

1. CheckersGame: класс для управления игровой логикой, графическим интерфейсом и состоянием игры.

Основные функции:

1. load\_images: загрузка изображений фигур шашек.

2. create\_board: создание начального состояние доски шашек.

3. draw\_board: отрисовка доски на канвасе.

4. draw\_pieces: отрисовка фигур на доске.

5. on\_click: обработка кликов по доске и выбор фигуры для хода.

6. move\_piece: перемещение выбранной фигуры.

7. validate\_move: проверка корректности выбранного хода.

8. check\_promotion: проверка на возможность превращения шашки в королевскую.

9. switch\_turn: смена хода между игроками.

10. check\_game\_over: проверка, окончена ли игра.

11. get\_all\_possible\_moves: получение всех возможных ходов для заданного цвета.

Функциональное назначение:

1. Управление игровым процессом.

2. Проверка правильности ходов.

3. Отображение состояния игры.

4. Регистрация и авторизация пользователей.

Проектная часть

1.1 Математические методы

- Не используются в данной реализации, поскольку игра не основывается на сложных алгоритмах, как в шахматах, но включает проверку правил и логики движений.

1.2 Архитектура и алгоритмы

Архитектура

- Игровое поле - доска размером 8x8.

- Фигуры - объекты, представляющие собой шашки.

- Интерфейс - кнопки для регистрации и входа в игру.

Алгоритмы

- Алгоритмы проверки валидности ходов.

- Алгоритмы управления состоянием игры.

- Алгоритм обработки событий нажатия кнопок.

Стадии и этапы разработки

1. Проектирование архитектуры.

2. Реализация базовой механики игры.

3. Интеграция системы регистрации и авторизации.

4. Тестирование и отладка функциональности.

Тестирование

Цель тестирования

Проверка корректности работы всех игровых механик и пользовательского интерфейса.

Методика тестирования

Тестирование проводилось методом "черного ящика" с проверкой всех возможных сценариев использования.

Тестовые сценарии

1. Проверка интерфейса и правильности ходов фигур.

2. Проверка работы системы регистрации и авторизации.

3. Проверка функционирования основных игровых механик.

4. Проверка работы логики победы.

Выявленные ошибки были исправлены, и программа работает стабильно.

Используемые методы и алгоритмы

В проекте реализованы следующие алгоритмы и логика:

- Контроль за выполнением правил игры, включая возможность захвата фигур.

- Реализация графического интерфейса с использованием библиотеки Tkinter, что обеспечивает интерактивность и удобство пользования программой.

- Система регистрации пользователей, которая записывает имена пользователей и пароли в текстовый файл.

Заключение

Разработанная программа полностью соответствует поставленным задачам и предоставляет возможность пользователям играть в итальянские шашки. Имеется удобный интерфейс и система управления игровым процессом. Проект представляет собой легкий и интуитивно понятный интерфейс для обучения и игры, что делает его подходящим как для новичков, так и для опытных игроков.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

«УЛЬЯНОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра «Измерительно-вычислительные комплексы»

Руководство программиста

на курсовую работу

по дисциплине «Алгоритмы и структуры данных»

Тема **Компьютерная логическая игра «Итальянские шашки –поддавки»**

**Инв. № подл.**

**Подп. и дата**

**Взам. инв. №**

**Инв. № дубл.**

**Подп. и дата**

Исполнитель:

студент гр. ИСТбд-21

Фоменков Вадим Павлович

«» 2024 г.

2024

1. Назначение и условия применения программы

1.1. Назначение программы

Программа представляет собой симулятор игры в итальянские шашки, реализованный с помощью Python и библиотеки Tkinter. Имеет возможность регистрации и авторизации пользователей, а также управление игровым процессом.

1.2. Функции программы

Программа выполняет следующие функции:

- Регистрация новых пользователей.

- Авторизация существующих пользователей.

- Визуализация игрового поля и фигур.

- Обработка взаимодействий с шашками.

- Проверка правил игры, в том числе захватов и превращения шашек.

- Определение окончаний игры.

1.3. Условия применения

Для работы с программой необходимы:

- Python версии 3.x.

- Библиотеки: tkinter, PIL (Pillow) для работы с изображениями.

- Файлы изображений для шашек (white.png и black.png).

- Файл для хранения зарегистрированных пользователей (registered\_users.txt).

2. Характеристика программы

2.1. Общие сведения

Программа построена с использованием объектно-ориентированного подхода. Основным классом является CheckersGame, который управляет игровой логикой, графическим интерфейсом и состоянием игры.

2.2. Основные характеристики

Программа использует графический интерфейс на основе библиотеки Tkinter. Игра происходит в реальном времени, с визуализацией всех элементов и интерактивной обработкой ходов.

3. Основные классы и методы

3.1. Класс CheckersGame

- Метод \_\_init\_\_(self, root, player\_name)

- Назначение: инициализация объекта игры в шашки.

- Параметры:

- root: главное окно приложения.

- player\_name: имя игрока.

- Метод load\_images(self)

- Назначение: загрузка изображений шашек.

- Метод create\_board(self)

- Назначение: создание шахматной доски и размещение фигур.

- Метод draw\_board(self)

- Назначение: отрисовка игровой доски.

- Метод draw\_pieces(self)

- Назначение: отрисовка шашек на доске.

- Метод on\_click(self, event)

- Назначение: обработка клика мыши на доске.

- Метод move\_piece(self, from\_pos, to\_pos)

- Назначение: перемещение шашки с одной позиции на другую.

- Метод validate\_move(self, piece, from\_pos, to\_pos)

- Назначение: проверка корректности хода шашки.

- Метод check\_promotion(self, row, col)

- Назначение: проверка возможности превращения шашки в королеву.

- Метод switch\_turn(self)

- Назначение: переключение хода между игроками.

- Метод check\_game\_over(self)

- Назначение: проверка завершения игры.

- Метод end\_game(self, message)

- Назначение: завершение игры с выводом сообщения.

- Метод get\_all\_possible\_moves(self, color)

- Назначение: получение всех возможных ходов для заданного цвета.

4. Входные и выходные данные

4.1. Входные данные

- Регистрационные данные пользователя (логин, пароль).

- Игровые действия (клики по фигурам).

4.2. Выходные данные

- Визуализация игровой доски и фигур.

- Сообщения об окончании игры и результатах.

5. Сообщения

Программа выводит сообщения о:

- Успешной регистрации и авторизации.

- Окончании игры и результате матча.

- Ошибках при попытке регистрации или входа.

6. Используемые технические средства

- tkinter: создание графического интерфейса и обработка событий.

- PILs Image и ImageTk: загрузка и отображение изображений.

7. Особенности реализации

- Программа использует объектно-ориентированный подход для моделирования работы игры.

- Графический интерфейс включает в себя игровое поле, кнопки для регистрации и входа, а также диалоговые окна для ввода данных.

- Реализована возможность захвата шашек и их превращения в королев.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

«УЛЬЯНОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра «Измерительно-вычислительные комплексы»

Тестовая документация

на курсовую работу

по дисциплине «Алгоритмы и структуры данных»

Тема **Компьютерная логическая игра «Итальянские шашки –поддавки»**

**Инв. № подл.**

**Подп. и дата**

**Взам. инв. №**

**Инв. № дубл.**

**Подп. и дата**

Исполнитель:

студент гр. ИСТбд-21

Фоменков Вадим Павлович

«» 2024 г.

2024

1. Описание тестируемых функций

В процессе тестирования необходимо проверить функции:

1. on\_click(event)

- Описание: обрабатывает нажатия на игровое поле.

- Тестируемые моменты:

- Корректное выделение шашек.

- Правильное перемещение шашек.

- Проверку захвата шашек.

2. move\_piece(from\_pos, to\_pos)

- Описание: перемещает шашку.

- Тестируемые моменты:

- Корректность перемещения для обычных и королевских шашек.

- Валидация захвата.

3. validate\_move(piece, from\_pos, to\_pos)

- Описание: проверка правильности хода.

- Тестируемые моменты:

- Корректная валидность каждого типа движения.

4. check\_promotion(row, col)

- Описание: проверка возможности превращения в королеву.

- Тестируемые моменты:

- Правильность превращения.

5. check\_game\_over()

- Описание: проверка окончания игры.

- Тестируемые моменты:

- Корректная проверка, остались ли шашки у одного из игроков.

2. Mind map

Карта разума структуры тестирования программы (должна быть создана отдельно).

3. Чеклист

| Тестируемая функция | Шаги выполнения | Ожидаемый результат | Статус |

|---------------------|----------------|---------------------|--------|

| on\_click(event) | Нажатие на поле | Шашка выделяется, корректный ход | Пройдено/Не пройдено |

| move\_piece() | Перемещение | Шашка перемещается корректно | Пройдено/Не пройдено |

| validate\_move() | Проверка хода | Ход валиден/не валиден | Пройдено/Не пройдено |

| check\_promotion() | Проверка превращения | Превращение происходит корректно | Пройдено/Не пройдено |

| check\_game\_over() | Проверка окончания игры | Игра завершена, если шашек нет | Пройдено/Не пройдено |

4. Набор тест-кейсов

Тест-кейс 1: Проверка нажатия на игровое поле

- Цель: Убедиться в корректности обработки нажатий.

- Предусловия: Игра запущена.

- Шаги:

1. Нажать на одну из шашек.

2. Проверить выделение шашки.

3. Нажать на пустую клетку для перемещения.

- Ожидаемый результат: Шашка перемещается корректно.

Тест-кейс 2: Проверка корректности хода

- Цель: Проверить, что шашка не может перемещаться неправильно.

- Предусловия: Игра запущена.

- Шаги:

1. Попробовать переместить шашку в недопустимую позицию.

- Ожидаемый результат: Ход не выполняется.

В результате выполнения курсовой работы была разработана программа игры в шашки на языке Python с использованием библиотеки Tkinter. В процессе создания были реализованы основные механики игры, включая правила передвижения, захвата и превращения шашек. Работа с документацией и тестированием помогла развить понимание структуры программ и принципов управления игровыми процессами.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

«УЛЬЯНОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра «Измерительно-вычислительные комплексы»

Листинг кода

на курсовую работу

по дисциплине «Алгоритмы и структуры данных»

**Тема** **Компьютерная логическая игра «Итальянские шашки –поддавки»**

**Инв. № подл.**

**Подп. и дата**

**Взам. инв. №**

**Инв. № дубл.**

**Подп. и дата**

Исполнитель:

студент гр. ИСТбд-21

Фоменков Вадим Павлович

«» 2024 г.

2024

import tkinter as tk  
from tkinter import messagebox, simpledialog  
from PIL import Image, ImageTk  
  
  
# Класс игры в шашки  
class CheckersGame:  
def \_\_init\_\_(self, root, player\_name):  
self.root = root  
self.root.title(f"Итальянские шашки - {player\_name}")  
self.board = self.create\_board()  
self.canvas = tk.Canvas(root, width=400, height=400)  
self.canvas.pack()  
self.selected\_piece = None  
self.turn = 'w' # Начинают белые  
self.load\_images()  
self.draw\_board()  
self.draw\_pieces()  
self.canvas.bind("<Button-1>", self.on\_click)  
  
def load\_images(self):  
self.white\_piece\_img = ImageTk.PhotoImage(Image.open("white.png").resize((40, 40)))  
self.black\_piece\_img = ImageTk.PhotoImage(Image.open("black.png").resize((40, 40)))  
self.white\_king\_img = ImageTk.PhotoImage(Image.open("white\_k.png").resize((40, 40)))  
self.black\_king\_img = ImageTk.PhotoImage(Image.open("black\_k.png").resize((40, 40)))  
self.images = {  
'w': self.white\_piece\_img,  
'b': self.black\_piece\_img,  
'W': self.white\_king\_img,  
'B': self.black\_king\_img,  
}  
  
def create\_board(self):  
 board = [[None for \_ in range(8)] for \_ in range(8)]  
for row in range(3):  
for col in range(8):  
if (row + col) % 2 == 1:  
 board[row][col] = 'b'  
for row in range(5, 8):  
for col in range(8):  
if (row + col) % 2 == 1:  
 board[row][col] = 'w'  
return board  
  
def draw\_board(self):  
self.canvas.delete("all")  
for row in range(8):  
for col in range(8):  
 color = "white" if (row + col) % 2 == 0 else "grey"  
self.canvas.create\_rectangle(  
 col \* 50, row \* 50, col \* 50 + 50, row \* 50 + 50, fill=color  
 )  
  
def draw\_pieces(self):  
for row in range(8):  
for col in range(8):  
 piece = self.board[row][col]  
if piece:  
 x0, y0 = col \* 50 + 5, row \* 50 + 5  
self.canvas.create\_image(x0, y0, anchor='nw', image=self.images[piece])  
  
def on\_click(self, event):  
 col, row = event.x // 50, event.y // 50  
if self.selected\_piece:  
self.move\_piece(self.selected\_piece, (row, col))  
self.selected\_piece = None  
 else:  
if self.board[row][col] and self.board[row][col].lower() == self.turn:  
self.selected\_piece = (row, col)  
  
def move\_piece(self, from\_pos, to\_pos):  
 from\_row, from\_col = from\_pos  
 to\_row, to\_col = to\_pos  
 piece = self.board[from\_row][from\_col]  
if self.validate\_move(piece, from\_pos, to\_pos):  
# Если захват, удаляем шашку противника  
if abs(to\_row - from\_row) == 2:  
 middle\_row = (from\_row + to\_row) // 2  
middle\_col = (from\_col + to\_col) // 2  
self.board[middle\_row][middle\_col] =None # Удаление захваченной шашки  
self.board[to\_row][to\_col] = piece  
self.board[from\_row][from\_col] = None  
self.draw\_board()  
self.draw\_pieces()  
self.check\_promotion(to\_row, to\_col)  
if self.check\_game\_over():  
return  
self.switch\_turn()  
  
def validate\_move(self, piece, from\_pos, to\_pos):  
 from\_row, from\_col = from\_pos  
 to\_row, to\_col = to\_pos  
  
# Проверка, свободна ли клетка назначения  
if self.board[to\_row][to\_col] is not None:  
return False  
  
# Логика захвата  
if abs(to\_row - from\_row) == 2 and abs(to\_col - from\_col) == 2:  
 middle\_row = (from\_row + to\_row) // 2  
middle\_col = (from\_col + to\_col) // 2  
middle\_piece = self.board[middle\_row][middle\_col] # Проверить, что захватываемая шашка - противник  
if middle\_piece is not None and middle\_piece.lower() != piece.lower():  
# Для обычных шашек проверяем, что они захватывают только вперед  
if piece == 'w' and middle\_row < from\_row:  
return False  
 if piece == 'b' and middle\_row > from\_row:  
return False  
 return True  
  
# Логика обычного движения (только вперед для обычных шашек)  
if piece == 'w' and to\_row == from\_row - 1 and abs(to\_col - from\_col) == 1: # Белая шашка движется вперед  
return True  
 if piece == 'b' and to\_row == from\_row + 1 and abs(to\_col - from\_col) == 1: # Черная шашка движется вперед  
return True  
  
# Проверка для королевских шашек  
if piece in ['W', 'B']:  
if abs(to\_row - from\_row) == 1 and abs(to\_col - from\_col) == 1:  
return True # Движение короля на одну клетку  
 # Возможность захвата для королевских шашек в любом направлении  
if abs(to\_row - from\_row) == 2 and abs(to\_col - from\_col) == 2:  
 middle\_row = (from\_row + to\_row) // 2  
middle\_col = (from\_col + to\_col) // 2  
middle\_piece = self.board[middle\_row][middle\_col]  
if middle\_piece is not None and middle\_piece.lower() != piece.lower():  
return True # Королевская шашка может захватывать в любом направлении  
  
return False  
  
 def check\_promotion(self, row, col):  
 piece = self.board[row][col]  
if piece == 'w' and row == 0:  
self.board[row][col] = 'W'  
if piece == 'b' and row == 7:  
self.board[row][col] = 'B'  
  
  
def switch\_turn(self):  
self.turn = 'b' if self.turn == 'w' else 'w'  
  
  
def check\_game\_over(self):  
 white\_pieces = sum(row.count('w') + row.count('W') for row in self.board)  
 black\_pieces = sum(row.count('b') + row.count('B') for row in self.board)  
if white\_pieces == 0:  
self.end\_game("Черные выиграли!")  
return True  
 if black\_pieces == 0:  
self.end\_game("Белые выиграли!")  
return True  
 if not self.get\_all\_possible\_moves('w'):  
self.end\_game("Черные выиграли!")  
return True  
 if not self.get\_all\_possible\_moves('b'):  
self.end\_game("Белые выиграли!")  
return True  
 return False  
  
  
 def end\_game(self, message):  
 messagebox.showinfo("Игра окончена", message)  
self.root.quit()  
  
  
def get\_all\_possible\_moves(self, color):  
 moves = []  
for row in range(8):  
for col in range(8):  
if self.board[row][col] and self.board[row][col].lower() == color:  
# Проверка обычного движения  
for dr in [1] if color == 'b' else [-1]: # Только в направление игрока  
for dc in [-1, 1]: # Левый и правый диагонали  
new\_row, new\_col = row + dr, col + dc  
if 0 <= new\_row <8 and 0 <= new\_col <8:  
if self.validate\_move(self.board[row][col], (row, col), (new\_row, new\_col)):  
 moves.append(((row, col), (new\_row, new\_col)))  
  
# Проверка захватов  
for dr in [1] if color == 'b' else [-1]: # Опять только в направление игрока  
for dc in [-1, 1]: # Левый и правый диагонали  
new\_row, new\_col = row + dr, col + dc  
 new\_row\_jump = new\_row + dr  
 new\_col\_jump = new\_col + dc  
if (0 <= new\_row\_jump <8 and 0 <= new\_col\_jump <8 and  
self.validate\_move(self.board[row][col], (row, col), (new\_row\_jump, new\_col\_jump))):  
 middle\_row = (row + new\_row\_jump) // 2  
middle\_col = (col + new\_col\_jump) // 2  
if self.board[middle\_row][middle\_col] and self.board[middle\_row][  
 middle\_col].lower() != color:  
 moves.append(((row,col), (new\_row\_jump, new\_col\_jump)))  
return moves  
  
  
def register\_user():  
 username = simpledialog.askstring("Регистрация", "Введите логин:")  
 password = simpledialog.askstring("Регистрация", "Введите пароль:", show='')  
  
if username and password:  
with open("registered\_users.txt", "a") as f:  
 f.write(f"{username}:{password}\n")  
 messagebox.showinfo("Регистрация", "Регистрация прошла успешно!")  
 launch\_game(username)  
  
  
def login\_user():  
 username = simpledialog.askstring("Вход", "Введите логин:")  
 password = simpledialog.askstring("Вход", "Введите пароль:", show='')  
  
if username and password:  
with open("registered\_users.txt", "r") as f:  
 users = f.readlines()  
for user in users:  
 saved\_username, saved\_password = user.strip().split(':')  
if saved\_username == username and saved\_password == password:  
 messagebox.showinfo("Вход", "Вход выполнен!")  
 launch\_game(username)  
return  
  
messagebox.showerror("Ошибка", "Неправильный логин или пароль!")  
  
  
def launch\_game(player\_name):  
 game\_root = tk.Toplevel()  
game = CheckersGame(game\_root, player\_name)  
 game\_root.mainloop()  
  
  
# Главное окно  
if \_\_name\_\_ == "\_\_main\_\_":  
 root = tk.Tk()  
 root.title("Регистрация игрока")  
  
 tk.Label(root, text="Регистрация/Вход игрока").pack()  
  
 tk.Button(root, text="Регистрация", command=register\_user).pack()  
 tk.Button(root, text="Вход", command=login\_user).pack()  
  
 root.mainloop()

import tkinter as tk  
from tkinter import messagebox, simpledialog  
from PIL import Image, ImageTk  
  
  
# Класс игры в шашки  
class CheckersGame:  
def \_\_init\_\_(self, root, player\_name):  
self.root = root  
self.root.title(f"Итальянские шашки - {player\_name}")  
self.board = self.create\_board()  
self.canvas = tk.Canvas(root, width=400, height=400)  
self.canvas.pack()  
self.selected\_piece = None  
self.turn = 'w' # Начинают белые  
self.load\_images()  
self.draw\_board()  
self.draw\_pieces()  
self.canvas.bind("<Button-1>", self.on\_click)  
  
def load\_images(self):  
self.white\_piece\_img = ImageTk.PhotoImage(Image.open("white.png").resize((40, 40)))  
self.black\_piece\_img = ImageTk.PhotoImage(Image.open("black.png").resize((40, 40)))  
self.white\_king\_img = ImageTk.PhotoImage(Image.open("white\_k.png").resize((40, 40)))  
self.black\_king\_img = ImageTk.PhotoImage(Image.open("black\_k.png").resize((40, 40)))  
self.images = {  
'w': self.white\_piece\_img,  
'b': self.black\_piece\_img,  
'W': self.white\_king\_img,  
'B': self.black\_king\_img,  
}  
  
def create\_board(self):  
 board = [[None for \_ in range(8)] for \_ in range(8)]  
for row in range(3):  
for col in range(8):  
if (row + col) % 2 == 1:  
 board[row][col] = 'b'  
for row in range(5, 8):  
for col in range(8):  
if (row + col) % 2 == 1:  
 board[row][col] = 'w'  
return board  
  
def draw\_board(self):  
self.canvas.delete("all")  
for row in range(8):  
for col in range(8):  
 color = "white" if (row + col) % 2 == 0 else "grey"  
self.canvas.create\_rectangle(  
 col \* 50, row \* 50, col \* 50 + 50, row \* 50 + 50, fill=color  
 )  
  
def draw\_pieces(self):  
for row in range(8):  
for col in range(8):  
 piece = self.board[row][col]  
if piece:  
 x0, y0 = col \* 50 + 5, row \* 50 + 5  
self.canvas.create\_image(x0, y0, anchor='nw', image=self.images[piece])  
  
def on\_click(self, event):  
 col, row = event.x // 50, event.y // 50  
if self.selected\_piece:  
self.move\_piece(self.selected\_piece, (row, col))  
self.selected\_piece = None  
 else:  
if self.board[row][col] and self.board[row][col].lower() == self.turn:  
self.selected\_piece = (row, col)  
  
def move\_piece(self, from\_pos, to\_pos):  
 from\_row, from\_col = from\_pos  
 to\_row, to\_col = to\_pos  
 piece = self.board[from\_row][from\_col]  
if self.validate\_move(piece, from\_pos, to\_pos):  
# Если захват, удаляем шашку противника  
if abs(to\_row - from\_row) == 2:  
 middle\_row = (from\_row + to\_row) // 2  
middle\_col = (from\_col + to\_col) // 2  
self.board[middle\_row][middle\_col] = None # Удаление захваченной шашки  
self.board[to\_row][to\_col] = piece  
self.board[from\_row][from\_col] = None  
self.draw\_board()  
self.draw\_pieces()  
self.check\_promotion(to\_row, to\_col)  
if self.check\_game\_over():  
return  
self.switch\_turn()  
  
def validate\_move(self, piece, from\_pos, to\_pos):  
 from\_row, from\_col = from\_pos  
 to\_row, to\_col = to\_pos  
  
# Проверка, свободна ли клетка назначения  
if self.board[to\_row][to\_col] is not None:  
return False  
  
# Логика захвата  
if abs(to\_row - from\_row) == 2 and abs(to\_col - from\_col) == 2:  
 middle\_row = (from\_row + to\_row) // 2  
middle\_col = (from\_col + to\_col) // 2  
middle\_piece = self.board[middle\_row][middle\_col] # Проверить, что захватываемая шашка - противник  
if middle\_piece is not None and middle\_piece.lower() != piece.lower():  
# Для обычных шашек проверяем, что они захватывают только вперед  
if piece == 'w' and middle\_row < from\_row:  
return False  
 if piece == 'b' and middle\_row > from\_row:  
return False  
 return True  
  
# Логика обычного движения (только вперед для обычных шашек)  
if piece == 'w' and to\_row == from\_row - 1 and abs(to\_col - from\_col) == 1: # Белая шашка движется вперед  
return True  
 if piece == 'b' and to\_row == from\_row + 1 and abs(to\_col - from\_col) == 1: # Черная шашка движется вперед  
return True  
  
# Проверка для королевских шашек  
if piece in ['W', 'B']:  
if abs(to\_row - from\_row) == 1 and abs(to\_col - from\_col) == 1:  
return True # Движение короля на одну клетку  
 # Возможность захвата для королевских шашек в любом направлении  
if abs(to\_row - from\_row) == 2and abs(to\_col - from\_col) == 2:  
 middle\_row = (from\_row + to\_row) // 2  
middle\_col = (from\_col + to\_col) // 2  
middle\_piece = self.board[middle\_row][middle\_col]  
if middle\_piece is not None and middle\_piece.lower() != piece.lower():  
return True # Королевская шашка может захватывать в любом направлении  
  
return False  
  
 def check\_promotion(self, row, col):  
 piece = self.board[row][col]  
if piece == 'w' and row == 0:  
self.board[row][col] = 'W'  
if piece == 'b' and row == 7:  
self.board[row][col] = 'B'  
  
  
def switch\_turn(self):  
self.turn = 'b' if self.turn == 'w' else 'w'  
  
  
def check\_game\_over(self):  
 white\_pieces = sum(row.count('w') + row.count('W') for row in self.board)  
 black\_pieces = sum(row.count('b') + row.count('B') for row in self.board)  
if white\_pieces == 0:  
self.end\_game("Черные выиграли!")  
return True  
 if black\_pieces == 0:  
self.end\_game("Белые выиграли!")  
return True  
 if not self.get\_all\_possible\_moves('w'):  
self.end\_game("Черные выиграли!")  
return True  
 if not self.get\_all\_possible\_moves('b'):  
self.end\_game("Белые выиграли!")  
return True  
 return False  
  
  
 def end\_game(self, message):  
 messagebox.showinfo("Игра окончена", message)  
self.root.quit()  
  
  
def get\_all\_possible\_moves(self, color):  
 moves = []  
for row in range(8):  
for col in range(8):  
if self.board[row][col] and self.board[row][col].lower() == color:  
# Проверка обычного движения  
for dr in [1] if color == 'b' else [-1]: # Только в направление игрока  
for dc in [-1, 1]: # Левый и правый диагонали  
new\_row, new\_col = row + dr, col + dc  
if 0 <= new\_row <8 and 0 <= new\_col <8:  
if self.validate\_move(self.board[row][col], (row, col), (new\_row, new\_col)):  
 moves.append(((row, col), (new\_row, new\_col)))  
  
# Проверка захватов  
for dr in [1] if color == 'b' else [-1]: # Опять только в направление игрока  
for dc in [-1, 1]: # Левый и правый диагонали  
new\_row, new\_col = row + dr, col + dc  
 new\_row\_jump = new\_row + dr  
 new\_col\_jump = new\_col + dc  
if (0 <= new\_row\_jump <8 and 0 <= new\_col\_jump <8 and  
self.validate\_move(self.board[row][col], (row, col), (new\_row\_jump, new\_col\_jump))):  
 middle\_row = (row + new\_row\_jump) // 2  
middle\_col = (col + new\_col\_jump) // 2  
if self.board[middle\_row][middle\_col] and self.board[middle\_row][  
 middle\_col].lower() != color:  
 moves.append(((row, col), (new\_row\_jump, new\_col\_jump)))  
return moves  
  
  
def register\_user():  
 username = simpledialog.askstring("Регистрация", "Введите логин:")  
 password = simpledialog.askstring("Регистрация", "Введите пароль:", show='')  
  
if username and password:  
with open("registered\_users.txt", "a") as f:  
 f.write(f"{username}:{password}\n")  
 messagebox.showinfo("Регистрация", "Регистрация прошла успешно!")  
 launch\_game(username)  
  
  
def login\_user():  
 username = simpledialog.askstring("Вход", "Введите логин:")  
 password = simpledialog.askstring("Вход", "Введите пароль:", show='')  
  
if username and password:  
with open("registered\_users.txt", "r") as f:  
 users = f.readlines()  
for user in users:  
 saved\_username, saved\_password = user.strip().split(':')  
if saved\_username == username and saved\_password == password:  
 messagebox.showinfo("Вход", "Вход выполнен!")  
 launch\_game(username)  
return  
  
messagebox.showerror("Ошибка", "Неправильный логин или пароль!")  
  
  
def launch\_game(player\_name):  
 game\_root = tk.Toplevel()  
game = CheckersGame(game\_root, player\_name)  
 game\_root.mainloop()  
  
  
# Главное окно  
if \_\_name\_\_ == "\_\_main\_\_":  
 root = tk.Tk()  
 root.title("Регистрация игрока")  
  
 tk.Label(root, text="Регистрация/Вход игрока").pack()  
  
 tk.Button(root, text="Регистрация", command=register\_user).pack()  
 tk.Button(root, text="Вход", command=login\_user).pack()  
  
 root.mainloop()

# 

# **Заключение**

В результате выполнения курсовой работы была разработана программа "Итальянские шашки" на языке Python с использованием библиотеки Tkinter для

создания графического интерфейса. В ходе разработки были успешно решены следующие задачи:

1. Создана полноценная игровая система с графическим интерфейсом, включающая:

- Реализацию шашечной доски размером 8x8 с правильной расстановкой фигур.

- Полнофункциональную механику движения шашек с учетом всех правил итальянских шашек.

- Правила захвата фигур с обязательным многошаговым захватом по диагонали.

- Возможность превращения обычных шашек в дамки после достижения последнего ряда.

2. Разработана система управления игрой:

- Интерактивное управление с помощью мыши для выбора и перемещения шашек.

- Визуальная обратная связь, включая подсветку возможных ходов.

- Проверка допустимости ходов и реализация всех игровых правил.

3. Внедрение игрового процесса:

- Определение окончания игры, включая победу одного из игроков и ситуации ничьей.

- Обработка пользовательских действий и управление состоянием игры.

4. Реализован удобный пользовательский интерфейс:

- Интуитивно понятное управление, позволяющее легко осваивать игру пользователям.

- Подсказки и сообщения о ходе игры для улучшения взаимодействия.

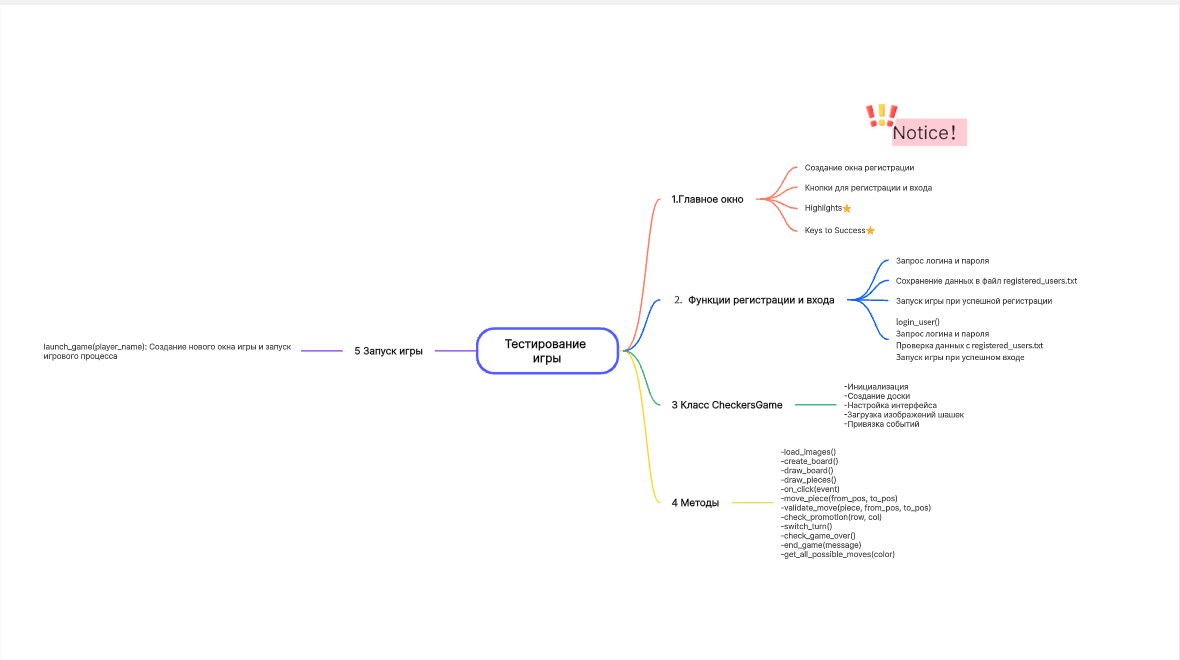
# 

# **Источники, использованные при разработке**

1. Пирогов, А.А. Python для начинающих. Изучаем программирование с нуля. – М.: Издательство "БХВ-Петербург", 2020.
2. ГОСТ 19.701-90 «Схемы алгоритмов, программ, данных и систем. Условные обозначения и правила выполнения». – М.: Издательство стандартов, 1990.
3. Шишкин, В.В., Афонин, Д.С. Разработка логических компьютерных игр с графическим интерфейсом в среде Python. – М.: Научный мир, 2021.
4. Лутц, М. Изучаем Python. – СПб.: Символ-Плюс, 2019. – 1280 с.
5. Свейгарт, Э. Автоматизация рутинных задач с помощью Python. – М.: Вильямс, 2020. – 592 с.
6. Доусон, М. Программируем на Python. – СПб.: Питер, 2019. – 416 с.
7. Python Software Foundation. Python Documentation. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://docs.python.org/3/
8. Федорова, Т. А. Основы создания игр на Python с использованием Pygame. – М.: Издательство "ДМК Пресс", 2022.
9. Бартлетт, К. Создание графических интерфейсов на Python с использованием Tkinter. – СПб.: Питер, 2021.
10. Воронов, И. И. Программирование игр на Python: от простого к сложному. – М.: Издательство "Классика", 2020.

**Приложение 1**

**MINDMAP**



# 