

**РОБОФИНИСТ**

Международный Фестиваль  
Робототехники



## СУДЕЙСКАЯ РЕЦЕНЗИЯ

### Проект: Роботизированная шахматная доска “Азбука”

Автор: Тундыков Сергей Сергеевич

Руководитель: Кадикин Рушан Ринадович

Организация: ГБОУ РМ “Республиканский лицей”, г. Саранск

Проект «Роботизированная шахматная доска “Азбука”» представляет собой шахматную доску, на которой возможно играть против робота реальными шахматными фигурами.

Автору удалось создать привлекательный, эстетичный, высокотехнологичный проект, вызывающий желание им воспользоваться.

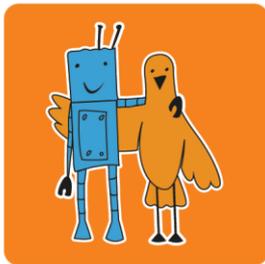
К достоинствам проекта можно отнести:

1. Идея проекта нова и привлекательна.
2. Применены удачные технические решения для реализации перемещения фигур по доске.
3. Проект креативен, эстетичен, вызывает положительные эмоции и желание им воспользоваться.

При ознакомлении с материалами проекта возникли следующие вопросы:

1. В видеодемонстрации автор играет белыми против белых. Планируется ли приблизить проект к правилам шахмат в части, касающейся цветов фигур?
2. Игра происходит против робота или против живого удаленного соперника?
3. Каким образом реализовано распознавание фигур, устанавливаемых игроком вручную на какую-либо клетку поля?
4. Отслеживается ли соответствие ходов, выполняемых вручную, правилам шахмат? Возможно ли поставить фигуру на клетку, на которую, по правилам шахмат, эта фигура встать не может (например, белопольного слона на черную клетку)?
5. В материалах проекта отсутствуют блок-схемы алгоритмов и исходные коды программ, что затрудняет понимание логики работы проекта.

Проект выполнен аккуратно с применением удачных технических решений и имеет множество интересных вариантов для дальнейшего развития.



**РОБОФИНИСТ**

Международный Фестиваль  
Робототехники



## СУДЕЙСКАЯ РЕЦЕНЗИЯ

Проект реализует интересную идею онлайн игры в шахматы в некоем осязаемом формате. Вполне возможно, что для профессионалов этого вида спорта такой формат будет более предпочтителен, хотелось бы в дальнейшем увидеть исследование на эту тему.

В текущем виде к проекту возникает много вопросов, связанных с движением фигур по доске:

- точность передвижения, которая должна обеспечивать стабильность и корректность позиции, особенно когда фигура “окружена” со всех сторон другими;
- реализация ракировки;
- бой фигур;
- смена пешки на 8 горизонтали на фигуру.

Вызывает также вопросы наличие дополнительной зоны для сбитых фигур, которая выглядит как продолжение шахматной доски, возможно стоило выделить их иным цветом.

В конструктивном плане рекомендуется добавить обратную связь, чтобы можно было свериться правильно ли устройство определило поставленную реальным игроком фигуру.

Проект перспективный и может при доработке представить интерес.

*Технический рецензент:*

**Филиппов Николай Николаевич**, Технический менеджер, ООО "Яндекс. Технологии", г. Москва

*Судьи средней возрастной категории:*

**Еремеенок Ольга Владимировна**, педагог дополнительного образования ГБУ ДО ЦДЮТТ Кировского района СПб

**Казанцева Ольга Юрьевна**, методист Центра робототехники ГБОУ “Президентский ФМЛ №239», СПб

**Капитонов Даниил Дмитриевич**, педагог доп. образования «Инжинириум» МГТУ им. Н.Э. Баумана, г. Москва

*Старший судья свободной творческой категории:*

к.п.н. **Ярмолинская Марита Вонбеновна**, методист, педагог дополнительного образования, заместитель директора по опытно-экспериментальной работе ГБОУ СОШ №255 Адмиралтейского района СПб.

23 октября 2022 г.

Ярмолинская М.В.