

Maturitní práce 2026 – Michal Špriňar (XB)

Šachová výuková aplikace

Cílem maturitní práce bylo vytvořit základ desktopové aplikace zaměřené na výuku šachu a procvičování herních dovedností. Program umožňuje uživateli studovat různá témata a současně si prakticky vyzkoušet hru přímo na interaktivní šachovnici.

Aplikace obsahuje sekci lekcí, které byly vytvořeny přímo v rámci projektu. Tyto lekce slouží k vysvětlení základů zahájení i některých taktik a schémat v pozdějších fázích hry. Uživatel si tak může osvojit potřebné znalosti postupně a přehlednou formou.

Součástí programu je také herní režim, ve kterém je možné odehrát partii na jedné šachovnici, tedy simulovat hru dvou hráčů střídáním tahů na jednom zařízení. Program je vyvíjen v herním engine Unity v programovacím jazyce C# a určen především pro operační systém Windows. Do budoucna je plánováno rozšíření aplikace také pro mobilní zařízení.

Po spuštění programu je uživateli zobrazeno hlavní menu, ve kterém si může vybrat mezi výukovou částí a herním režimem. Následně dojde k načtení grafického rozhraní a potřebných dat aplikace.

V sekci lekcí si uživatel vybírá jednotlivá témata, která jsou rozdělena podle zaměření a označena obtížností. Každá lekce obsahuje textové informace doplněné o praktické ukázky na šachovnici. Tím je umožněno lepší pochopení probírané problematiky.

V herním režimu je zobrazena standardní šachovnice s výchozím rozestavením figur. Uživatel může ovládat obě strany střídáním tahů podle pravidel klasického šachu. Program kontroluje platnost tahů jednotlivých figur a umožňuje plynulý průběh partie.

Do dalších verzí programu je plánováno zlepšení grafiky, doplnění hry proti počítači nebo reálným soupeřům, ukládání rozehraných partií, rozšíření databáze lekcí, editor pro tvorbu a nahrávání lekcí a vytvoření mobilní verze aplikace.

