

TÍM č. 17 IS-SI

Check-mates



Názov projektu:

SWIPS - Systém na podporu šachových podujatí

Členovia tímu (študenti):

Peter Truchan, Martin Tamajka, Jaroslav Loeb, Igor Jurík,
Ľubomír Vnenk, Matej Liskovec

Ved. tímu (pedagóg):

Ing. Marián Šimko, PhD.

Motto tímu:

„Život je ako šachová partia, mení sa každým ťahom.“

O ČOM JE NÁŠ PROJEKT?

Projekt sa zaoberá inovatívnou organizáciou turnajov. Poskytuje všetky potrebné nástroje na zorganizovanie turnaja, jeho bezproblémový priebeh, vyhodnotenie a ukončenie. Organizátorom poskytuje nástroj, s ktorým im odpadnú všetky technické ale aj väčšina netechnických starostí a ušetrí im značné množstvo času pri organizovaní turnaja.

Na druhú stranu hráčom poskytuje konzistentnú platformu, vďaka ktorej budú mať prehľad o aktuálnych turnajoch, veľmi ľahko sa na turnaj prihlásia, vedia si sledovať svoje a najmä súperove štatistiky a teda sa lepšie a efektívnejšie zlepšovať vo svojej hre.

Počas turnaja sa zabezpečí automatické zapisovanie partií, čo ušetrí čas hráčom a aj rozhodcom. Cieľom je priniesť inovácie a pokrok, aké boli pomocou nových technológií predstavené v iných športoch (futbal, tenis), aj v šachu a dopomôcť tak jeho propagácií a prestíži.

V súčasnosti je na zorganizovanie turnaja z technologického hľadiska potrebné uverejniť propozície k turnaju, registrovať hráčov, usporiadať turnaj, zabezpečiť softvér na párovanie hráčov a po ukončení turnaja sa postarať o zverejnenie výsledkov. Všetky spomenuté procesy sa v súčasnosti nedajú vykonať na jednom mieste a sú potrebné znalosti rôznych softvérov.

Kvalita týchto služieb je z dôvodu neexistencie kvalitnej platformy na nízkej úrovni a softvér na párovanie je zbytočne komplikovaný, neestetický a ťažko použiteľný. Hráčom sú ponúknuté len výsledky turnajov, nič čo by ich povzbudilo k lepším výsledkom a dalo im pocit zadosťučinenia.

V rámci projektu je implementovaný netriviálny párovací algoritmus, ktorý umožňuje párovanie. V súčasnosti existuje len 6 implementácií tohoto algoritmu na celom svete, ktoré prešli certifikačným procesom najvyššej šachovej autority FIDE. Naša implementácia je podľa oficiálnych metrík kvalitnejšia ako oficiálne dostupná a najpoužívanejšia verzia a pripravuje sa certifikačný proces celosvetovou šachovou federáciou, ktorý prebehne v lete. Pridáme sa tak k 6 softvérom, ktoré boli schválené na párovanie hráčov aj na medzinárodných oficiálnych šachových turnajoch.

ČO NÁM DÁVA PRÁCA NA TOMTO PROJEKTE?

Pocit, že pracujeme na niečom, na čom záleží a na niečom, čo zlepší a zjednoduší organizáciu a tým aj propagáciu šachu. Šach je šport s obrovskou tradíciou a výskumy dokázali, že má veľký vplyv na kognitívne schopnosti človeka. Práve z tohoto dôvodu veríme, že ak by sa šachu venovalo väčšie percento populácie, naša spoločnosť môže vyzeráť lepšie.

Projekt nám ukázal, že zodpovedná práca v tíme nie je pre jednotlivca vôbec samozrejmosťou a motivovať, riadiť a viesť ľudí k zmysluplným a kvalitným výsledkom si vyžaduje isté nemalé množstvo úsilia. Každý z nás sa neustále zlepšuje hlavne v tzv. soft-skills. Projekt od nás vyžaduje veľmi dobré plánovacie, komunikačné, manažérske a technické znalosti a združuje nielen naučené a zvládnuté techniky a postupy, ale taktiež vrodené predispozície a osobitné vlastnosti každého jedného člena.

Existuje skupina zručností a postupov, ktoré sa teoreticky síce naučiť dajú, ale bez reálneho vyskúšania týchto postupov v praxi si človek nedokáže uvedomiť ich dôležitosť. Projekt nám postupom času ukazuje, že tieto postupy majú zmysel a hlavne nám poskytuje možnosť učiť sa na vlastných chybách.

Komunikácia je pri práci v tíme najdôležitejšia. Ak sa spolu stretne 6 ľudí na rovnakej technickej a hlavne hierarchickej úrovni, je to jedna z najdôležitejších zručností, ktorá výrazne rozhoduje o finálnej úrovni produktu. Členovia tímu sa naučili najmä komunikovať na úrovni a presadzovať svoj názor vzhľadom na argumenty a nie len vzhľadom na svoje presvedčenie, ktoré im stačilo, keď pracovali na vlastnom projekte.

PREČO JE NÁŠ PROJEKT ZAUJÍMAVÝ?

Projekt je zaujímavý najmä z pohľadu domény a skĺbenia veľkého množstva technológií a funkcionalít. Či sa pozeráme na bežné funkcie informačných systémov prispôsobené na doménu šachu, z ktorých sú najdôležitejšie vytvorenie a vyhľadávanie turnajov, štatistiky o všetkých registrovaných hráčov šachu (cca. 500 000 ľudí), export dát v rôznych formátoch, alebo na špeciálne funkcie ako párovanie hráčov a

rozoznávanie obrazu na zápis jednotlivých šachových partií. Ide o unikátne svetové riešenie, ktoré má ambíciu nahradiť všetky softvéry na organizovanie šachových turnajov na celom svete.

POUŽITÉ TECHNOLOGIE:

Ruby on rails, postgresql, angular.js

O ČOM TO VLASTNE JE?

Projekt sa zaoberá inovatívnou organizáciou šachových turnajov. Poskytuje všetky potrebné nástroje na zorganizovanie turnaja, jeho bezproblémový priebeh, vyhodnotenie a ukončenie. Organizátorom poskytuje nástroj, s ktorým im odpadnú všetky technické ale aj väčšina netechnických starostí a ušetrí im značné množstvo času pri organizovaní a priebehu turnaja.