

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ

Национальный исследовательский Томский государственный университет
Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники
Болгарская Академия наук
ООО «ЛИТТ»

ИННОВАТИКА-2015

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ

**XI Международной школы-конференции студентов,
аспирантов и молодых ученых
21–23 мая 2015 г.
г. Томск, Россия**

Под ред. проф. А.Н. Солдатова, доц. С.Л. Минькова

Scientific & Technical Translations



ИЗДАТЕЛЬСТВО

Томск – 2015

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА «АЛТАЙСКАЯ ШАТРА»

А.А. Абулова, Н.Н. Балясова, С.Л. Миньков

*Национальный исследовательский Томский государственный университет
e-mail: abulowa.aitana@gmail.com*

COMPUTER GAME «ALTAI SUTRA»

A.A. Abulova, N.N. Balasova, S.L. Minkov

National Research Tomsk State University

The table game «Altai checkers» (sutra) combines the rules both checkers and chess. Computer application of this game for desktop computers for two players is described in this paper.

Key words: Altai sutra, game, computer application.

Алтайские шашки (шатра) – одна из разновидностей игры в шашки, сочетающая в себе правила и шашек, и шахмат. Является древним народным интеллектуальным видом спорта алтайцев. Данный вид шашек был воссоздан на Алтае в 70-80-е годы XX века. Правила игры были разработаны при участии специалистов из Горно-Алтайского научно-исследовательского института истории, языка и литературы и опубликованы в областной газете «Звезда Алтая» и в некоторых районных газетах.

Шатра является одним из любимых национальных видов спорта в Горном Алтае. Проводятся соревнования различного уровня. Соревнования проводятся по правилам «Шатра-кодекса РСФСР» 1983 года [1].

На сегодняшний день не существует программного продукта данной игры. Было принято решение создать эту игру в виде компьютерного приложения.

Игра разработана в среде Visual Studio 2010 Ultimate на языке программирования C#. При разработки данного приложения использованы ООП парадигма и разработаны классы: бий, батыр, шатра.

Процесс игры пока доступен двум игрокам на одном компьютере.

При запуске игры появляется своеобразная игровая доска 6×7 клеток с дополнительным полем 3×3 клетки, называемом крепостью, у каждого игрока. Поле уже заполнено фигурами (рис. 1). В шатре фигуры имеют свои названия: бий – король (как в шахматах), шатра – солдат (как шашка в игре в шашки) и батыр – богатырь (как дамка в игре в шашки). Шатра становится батыром, когда достигнет при своем ходе любое из трех последних полей в крепости соперника и со следующего хода приобретает права этой фигуры.

Для создания данных шашек, были использованы шахматные фигуры:

	Шатра		Бий		Батыр
---	-------	---	-----	---	-------

Перед началом игры у соперников находятся по одному бию, по 14 простых шатер, по одиннадцать резервных шатер.

При нажатии на фигуру доступные ходы выделяются автоматически: для шатры (рис. 2), для бия (рис. 3) и для батыра (рис. 4).

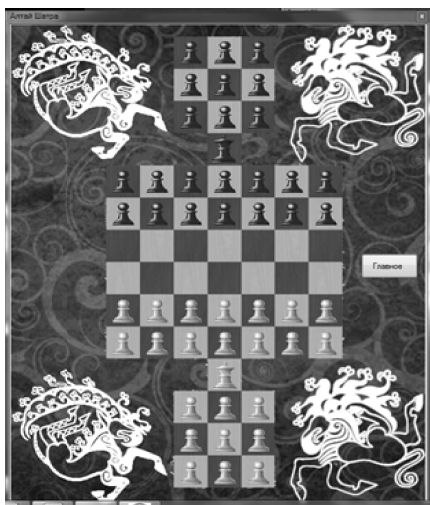


Рис. 1. Начальное расположение шашек



Рис. 2. Доступные ходы.

Шатра при своём ходе обязана взять фигуру противника, если последняя находится на соседней с ней клетке, а за ней имеется свободная клетка. Иначе ход с другими шашками блокируется. При взятии фигуры появляется подсказка, как надо бить и в каком направлении (рис. 5).

Игра заканчивается, когда уничтожается бий соперника (рис. 6).



Рис. 3. Ход бием.



Рис. 4. Ход батыром.



Рис. 5. Взятие фигуры



Рис. 6. Исход игры

В ходе игры активно развиваться как логическое, так и абстрактное мышление. Умение предугадывать и прогнозировать события, стремление просчитать все возможные варианты и исходы игры, умение принимать оперативные решения и делать значительные решающие ходы – вот основные навыки, которые получает шатратисты.

Неоспорима польза игры «Алтайская шатра» для детей. Начиная увлекаться этой игрой в раннем возрасте, ребенок получает мощный толчок развития, как в интеллектуальном, так и в личностном плане. Помимо того, что у ребенка активно развивается мышление, вырастает способность концентрироваться и улучшается память, у него формируются такие важные черты характера как эмоциональная устойчивость, твердая воля, решимость и стремление к победе. При этом поражения, которые постигают игрока, учат его стойко и достойно переживать проигрыш, относиться к себе самокритично и анализировать собственные поступки, извлекая нужный и ценный опыт [2].

Игра может и должна сыграть свою роль в культурном сотрудничестве между народами России при условии отношения к ней, как к культурному достоянию Республики Алтай [3]. Игры такого уровня среди настольных интеллектуальных игр в других субъектах страны нет, поэтому нужно разработать игру для мобильных и планшетных устройств.

В дальнейшем также планируется разработать виртуального игрока для игры с компьютером.

Литература

1. Алтайские шашки (шатра) [Электронный ресурс]. – URL: [http://ru.wikipedia.org/wiki/Алтайские_шашки_\(шатра\)](http://ru.wikipedia.org/wiki/Алтайские_шашки_(шатра)) - (дата обращения: 26.05.2015).
2. Скирюк Д.Ф. Алтай шатра (Алтайские шашки). [Электронный ресурс]. – URL: <http://skyruk.livejournal.com/339712.html> (дата обращения: 22.05.2015).
3. Торбоков А.С. Что такое алтай-шатра//Официальный сайт газеты Звезда Алтая. [Электронный ресурс]. – URL: <http://звезда-алтая.рф/что-такое-алтай-шатра> (дата обращения: 25.05.2015).