

# Echtzeitschach

Max Franke und Julius Ploß



## Hintergrund:

- ▶ Echtzeitschach oder Kung-Fu Schach ist eine Variante des Schachspiels
- ▶ Die Idee und erste Entwicklung stammt von Dan und Joshua Goldstein
- ▶ Seit 2008 nicht mehr auf der Webseite von Shizmoo Games spielbar

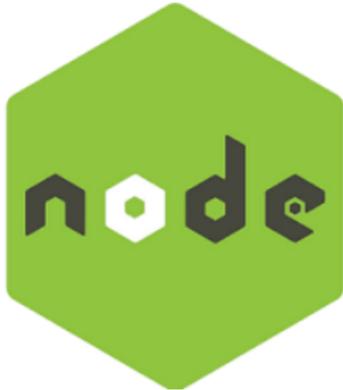
## Regeln des Echtzeitschachs:

- ▶ keine Spielzüge
- ▶ Figuren bewegen sich entsprechend der normalen Schachregeln
- ▶ eine Figur braucht eine bestimmte Zeit um ihren Zug auszuführen, diese ist abhängig von der Entfernung vom Ausgangsfeld zum Zielfeld
- ▶ nach Beenden des Zuges kann die Figur für eine bestimmte Zeit, den 'delay' oder 'cooldown', nicht mehr bewegt werden
- ▶ Ziel des Spiels ist das Schlagen des gegnerischen Königs

## Ziel des Projektes:

- ▶ Echtzeitschach im Browser
- ▶ erstellen von Räumen, denen durch Links beigetreten werden kann
- ▶ Raum kann neben den Spielern auch von anderen Clients als Zuschauer betreten werden
- ▶ jeder Raum hat einen eigenen Chat

## Verwendete Technologien:



**socket.io**

express 



JavaScript

- ▶ Client-Server Struktur
- ▶ Echtzeitanwendung erfordert bidirektionale Kommunikation zwischen Client und Server, deshalb Websockets
- ▶ der Server verwaltet den Spielstand der einzelnen Räume und aktualisiert ihn
- ▶ der Client erzeugt auf einem Canvas die grafische Darstellung
- ▶ ein Event Listener auf dem Canvas registriert Klicks und leitet diese an den Server weiter