

РОБОТ-ШАХМАТИСТ. ЗАМЕНА ЖИВОГО ИГРОКА РОБОТОМ



Используя достижения новейших технологий в области искусственного интеллекта и машиностроения, удалось создать машину способную играть в шахматы за доской без помощи человека и при этом побеждать сильнейших шахматистов мира даже в молниеносной игре!



Робот сам выполняет все действия, в том числе и передвигает фигуры, нажимает на шахматные часы, также при этом он может играть «блиц» (партия, в которой каждому из соперников дается по 5 минут на всю игру).



До сих пор о подобной технике возможно было лишь мечтать. Все практические попытки, например, шахматный манипулятор 2 Robot Electronic Chess английской компании Hamleys или гидравлический манипулятор КГ-2000, разрабатывавшийся украинскими инженерами, остались на стадии разработки либо достигли любительского уровня.



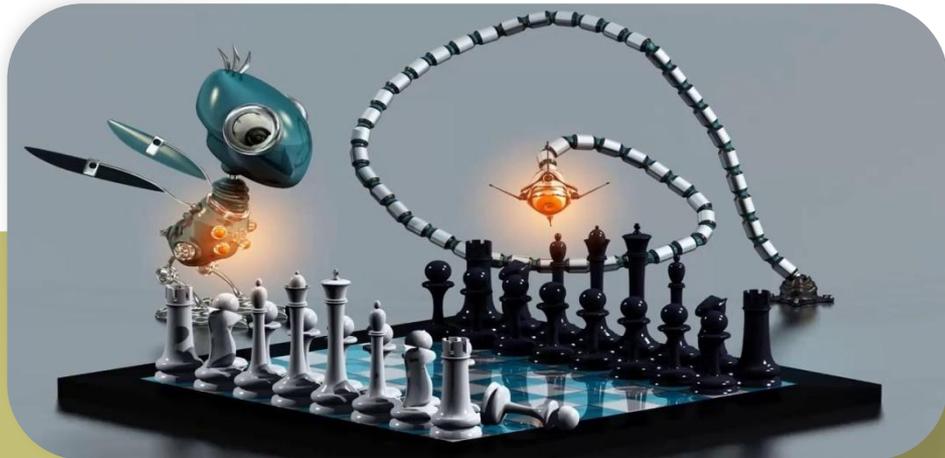


Идея создания шахматного гения принадлежит нашему соотечественнику заслуженному тренеру по шахматам, а также многократному победителю научных конкурсов ВВС СССР - Константину Костенюку, воспитавшему действующую чемпионку мира по шахматам, Александру Костенюк.

История

20 лет назад чемпион мира по шахматам Гарри Каспаров впервые проиграл компьютеру Deep Blue. С тех пор машины всегда выигрывают у людей. Некоторые шахматисты поняли, что им не победить умную программу и решили разработать свои варианты умной техники.

Среди них известный российский тренер по шахматам Константин Костенюк. Он сконструировал робота Chesska, который также пока ни разу не проиграл.





Chesska управляется посредством специального пульта и состоит из 2-х частей: руки-манипулятора, которая переставляет фигуры, и электронной начинки с соответствующим ПО.



Для распознавания фигур и клеток робот использует не камеры, а специальную систему – в каждой фигуре расположена микросхема, под доской – устройство для считывания данных. В свою очередь, доска вместе с часами подключена к компьютеру с помощью кабеля. Таким образом, робот не сможет играть в любом месте, на любой доске.

Робот-шахматист сам передвигает фигуры на доске, играет с тремя соперниками одновременно и бесконечно - сам с собой. Он состоит из трехпалого механического щупа, подключенного к системе управления, электрической шахматной доски, системного блока и специального программного обеспечения.

Костенюк считает, что его изобретение требует доработки. Так, конструктор намерен сделать щуп четырехпалым, чтобы роботу было удобнее брать шахматные фигуры.



Робот Костенюка уже выиграл у лучших российских мастеров по шахматам: Александра Грищука, Сергея Корякина и т. д. Более того, Chesska победил немецкую машину Kuka Monster. И, скорее всего, в конце партии он исполнил свой фирменный танец победы и знаменитый поклон в знак уважения соперника.



Технические характеристики

Вес - 50 кг

Точность позиционирования – 0,03 мм

Скорость движений до 8 м/сек



Функции



- игра с самим собой в шахматы;
- сеанс одновременной игры для 3-х партнеров;
- одновременно блиц-матч.



Планы на будущее

В будущем создатели Робота планируют испытать силы своего изобретения в матче с сильнейшими человеческими умами в мире шахмат, а также организовать соревнования между шахматными манипуляторами по аналогии с известной во всём мире автомобильной гонкой Формула-1, для того чтобы схлестнуть в одном поединке всех монстров в области шахматных манипуляторов.



Робот-шахматист в современных школах

В школах есть конструкторы, с помощью которых можно сделать робота-шахматиста на уроках.

Это поможет заинтересовать детей, развить их логическое мышление и интеллектуальные способности.

