

## 实验题(亚马逊棋)

### 一、 基本要求

- 1、 界面（字符界面+输入坐标、字符界面+箭头，图形界面+鼠标）  
参考程序在教学网上。
- 2、 有菜单选择（选择，新开始，存盘，读盘，结束）
- 3、 一方选手是人员（助教），另一方选手是计算机 AI。
- 4、 程序输入是人员落子和放障碍的坐标要把位于  $(x1, y1)$  的棋子放到  $(x2, y2)$  的位置上，并在  $(x3, y3)$  的位置上放置障碍。程序要根据输入，在棋盘上显示变化。程序根据算法决定 AI 方下一步棋子所放的位置，并显示新的棋盘布局。
- 5、 允许中途停止游戏。
- 6、 有复盘的功能（玩到一半，存储棋盘的状态）

### 二、 分组：

1. 可以一个人一组，最多两人一组。
2. 两个人一组时，最多只能一位同学的成绩是优秀。
3. 鼓励两人一组，程度好的同学帮助基础差一些的同学。优秀率向着两人一组的情况倾斜。

### 三、 成绩评定

1. 程序质量：完成基本要求的基础上，鼓励自行发挥。欢迎同学们多动脑，做出好的实验题。
2. 工作量：分工要明确，两个人一组时，每个人的工作的最小单位是函数，在源程序上注明每个函数的完成人，以便提问。
3. 提交内容：将源程序或程序包（包含源程序）压缩，提交到网站上。
4. 实验报告：对博弈算法部分做算法说明。其他有自己认为有特色的地方，在实验报告中突出出来，提交到网站上。
5. 验收形式：在规定的时间内，到机房找助教，演示程序，并回答助教提出的问题。
6. 评分标准：满分 10 分。助教会根据程序质量、回答问题的正确性、功能的完善等指标评定分数。没有参加 botzone 比赛的作品不能超过 8 分。
7. botzone 比赛规则见教学网上的说明。
8. 截止日期：2019 年 1 月 12 日，没有经过助教检查的，过期不交没有成绩。

### 四、 可以自选实验题

自己提出申请，老师批准。说明：自选题属于非规定的动作，最高分不超过 8 分。