

- 要求:
1. 菜单选择 (选择, 新开始, 存盘, 读盘, 结束)
 2. 用字符实现画棋盘和棋子
 3. 输入为 (x, y)
 4. 允许中途停止, 保存, 复盘

类: ① 数据类: I 存储棋局信息

II 支持棋局信息的

持
json 格式的输入, 输出 (和 bot 网络)

III. 棋局的每步操作

IV. 基本棋局逻辑的判断

② 表现类: I. 实现方式: 动态图形界面
(输出) II. 实现 UI 棋局的渲染

③

core ③ 后端类: I. 接受输入, 将数据转化为
数据类 (或具体表现命令), 仅用
表现类输出.

II. 控制前端.

④ bot 类: 采用与数据类兼容的数据格式
负责 { 棋局读入
输出

