本次课题：制作HTML5在线五子棋对弈游戏。

预计开发周期：还没想好看心情，先预计7天完成。

备注：最近做学校课题有关数据挖掘的，有时候搞得没得头绪，做个小游戏和大家分享一下，并将小程序开源到Github，欢迎下载。

接上期。传送门：

<http://liuxinyumo.cn/index.php?s=/Home/Index/content/id/6.html>

项目仓库地址：<https://github.com/liuxinyumocn/LittleGame>

现在已经实现了辅助器跟随鼠标移动、给出落点等基本功能，接下来需要独立建设五子棋控制模块，将游戏基本动作封装好，以便可以通过统一规范的指令进行控制（这样做的好处是在未来联机时可以利用网络指令来同步游戏内容）

我们统计一下基本指令：

黑子落点（x,y）

白子落点（x,y）

游戏胜利

游戏失败

因为联机我们还需要考虑游戏公平性：

游戏剩余时间（读秒）：

注意游戏逻辑的判断是不属于游戏基本动作指令中的，指令真正所在位置应位于逻辑判断之上，外设输入之下。

我们拟定一些