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>

现在游戏的整体形态都已经出来了，那么我在论述设计过程中，已经讲过的用法我就不再介绍，会着重在新用到的设计增加笔墨，更多的我会在程序代码中给出注释，通过GitHub仓库也可以获得最新的代码，可以完整下载后，测试学习。

本篇我们继续完善游戏内容，我们将悔棋功能设计出来。

悔棋这里要说的，我们之前在设计GameCore模块的时候，有单独留下过Steps是用于记录步骤，因此，我们这里根据该步骤数据完成悔棋功能。

Back:function(){

if(this.Winner != 0)

return false; //游戏已经结束

//悔棋

if(this.StepsNum == 0)

return true;

var step = this.Steps[--this.StepsNum];

//清除该落点棋子

//console.log(step);

this.Data[step.x-1][step.y-1] = 0;

//交换选手

this.CurrentPlayer = this.CurrentPlayer == 1?2:1;

return true;

}

有关单机版五子棋，目前已经完全告一段落，接下来我们就需要去设计联机功能。

本篇幅先结束。

单机版下载地址：<https://github.com/liuxinyumocn/LittleGame>