

实验题目：爱恩斯坦棋人人博弈

一、实验内容

爱恩斯坦棋的规则：红蓝(黑白)方各有 6 枚方块形棋子，分别标有数字 1—6。开局时在出发区的棋位可以随意摆放；双方轮流掷骰子，然后走动与骰子显示数字相对应的棋子。如果相对应的棋子已从棋盘上移出，便可走动大于或者小于此数字的并与此数字最接近的棋子；红方棋子走动方向为向右、向下、向右下；蓝方棋子走动方向为向左、向上、向左上，每方每次走动一格；如果在棋子走动的目标棋位上有棋子，则要将该棋子从棋盘上移出（吃掉）；率先到达对方出发区角点或将对方棋子全部吃掉的一方获胜。

①	②	⑥		
③	④			
⑤				⑤
			④	③
		⑥	②	①

要求编写一个人人博弈系统，主要功能：绘制棋盘；开局；人人对弈；判断走子的正误；判断输赢等。

提示：双方轮流掷骰子，可采用随机数的形式。

二、实验要求

- (1) 贯彻结构化的程序设计思想。用户界面友好，功能明确，操作方便。
- (2) 要求有退出功能，并可以适当增加其它相关功能。
- (3) 代码应适当缩进，并给出必要的注释，以增强程序的可读性。