

实验题目：不围棋人机对弈设计

一、实验内容

用 C 语言编写软件完成一个人-机对弈的不围棋。

(1) 设计棋盘（用二维数组来表示 9×9 的不围棋棋盘，每个数组元素表示棋盘上的一点，元素的下标表示棋盘点的坐标，如 `board[3][4]` 表示棋盘上第 3 行第 4 列点，数组元素值表示该点的落子状态）。

(2) 显示棋盘，设计走棋的过程。

(3) 实现人-机对弈，计算机随机落子，注意，落子不能出界，已有棋子点不能落子。

不围棋规则：9×9 的不围棋棋盘，黑子先手，双方轮流落子，落子后棋子不可移动；如果一方落子后吃掉了对方的棋子，则落子一方判负；对弈禁止自杀，落子自杀一方判负；对弈禁止空手(pass)，空手一方判负；对弈结果只有胜负，没有和棋。

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。