**人工智能象棋**

**一、项目总结：**

本程序中一共创建了 8 个类。分别是：Board，ChooseDlg，CtrlPanel，MainWnd，MultiGame，NetGame，SingleGame，Step，Stone 以及 主程序入口 main.cpp

(1)、Board： 棋盘绘制以及象棋的基本操作类。

(2)、ChooseDlg：选择游戏界面类（主要实现选择游戏类型的界面类）

(3)、CtrlPane：控制面板类 (主要实现在棋盘的右侧，添加一按钮，悔棋按钮)

(4)、MainWnd：主窗口类（主要实现创建游戏并显示界面）

(5)、MultiGame：多人对战类（实现双人对战游戏）

(6)、NetGame：网络对战（实现网络对战的服务端以及客户端）

(7)、SingleGame：人机对战类(采用人机博弈算法，实现人工智能走棋)

(8)、Step：走棋信息类（记录每走一步棋的信息）

(9)、Stone：棋子类（每个棋子的信息类）

(10)、main.cpp：主程序入口

**二、简历部分：**

开发环境：Windows 10 开发工具：Qt Cteator

开发语言： C++ 开发时间：2017 年 12月

项目描述：项目主要实现多人对战，人机对战（人工智能）、网络对战（服务端）、网络对战（客户端）的功能。

使用技术：

1. C++ 继承、多态
2. 基于人工智能的人机博弈算法（最大值最小值算法）以及 剪枝算法（优化最大值最小值算法）
3. 基于网络 TCP 网络通信的服务端和客户端程序的边写