Ai对战：

NormalBattle.h:

#include <QString>

class QThread;

class NormalBattle : public QThread

{

public slots:

void start\_normal\_battle(QString side1, QString side2, QString map);//开始对战

void connect();

void stop(); //提供终止线程的接口

signals:

void path\_error(int ); //当文件地址错误时被发送，0代表地图地址错误，1、2分别代表ai地址错误

void connect\_error(int ); //当ai管道连接出错时被发送，1,2分别代表两个ai

void send\_winner(int); //判断胜利方, winner = 0 代表1号选手获胜，winner =1 代表2号选手获胜, winner = 2代表战斗平局

//判断胜利方，3代表1号超时2号获胜，4代表2号超时1号获胜，5代表双方超时的平局。

void round(int);//返回当前运行到第几回合

void ready\_for\_connect(QString name); //人机对战时返回服务名以便与平台连接

};