wei7.com 帮助

第一部分 致围棋爱好者

第二部分 致开发者

第三部分 联系我们

致围棋爱好者:

如果您是第一次来 wei7. com,可能会在下棋时存有疑惑: "Pass 按钮、点目按钮和其他按钮位于何处?"有两种方法可以调出这些按钮:

- 点击棋盘外的任一点: 或
- 按住棋盘内的任一点不放

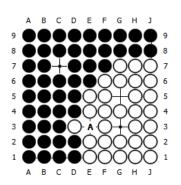
禁手

下棋时禁止使用这些着法:

- 打劫立刻回提
- "送二还一" (因其能被恶意利用)

独创的 3-pass

连续 3 次 pass,则对局结束。这和其他所有网站不同(其他都是 2 次)。为何? 我们不妨仍使用 2 次的规则,看下图:



黑先。如果黑下在 A 位,那么白棋只能 pass,而接着黑棋必然 pass,对局结束,黑居然赢了。而按理说,黑应该是全死。不过在我们的 3-pass 规则下,这一罕见的局面就能解决了(因为接着白棋不可能 pass,必然吃回)。

3 个 pass 的意义分别为: pass1, 纯弃权一手; pass2, 弃权一手并发出终局请求; pass3, 弃权一手并接受终局请求。

其他

我们将尽快实现所有功能,不过网络对战可能要过一段时间才能实现,因为这涉及 到主机提供商何时开始支持 WebSocket (一种非常先进的技术,可以用来在浏览器 中进行即时通信)的问题(zzz 个人预测 2013 年上半年应该可以,但不能保证)。

将来的网络对战中,为简化胜负判定,我们将摒弃平局的概念。如果出现罕见的"三劫循环"等案例或者手数超过最大允许值(19路棋最多可以下722手),我们将使用特殊的算法判断胜负,这种算法保证黑白皆有50%的概率取胜。

致开发者:

本站的源代码是公开的, 位于:

https://github.com/zhanzhenzhen/wei7

目前有许多功能还未实现。如果您想加入本站的开发,请联系我们。如果您有什么好点子,也请告诉我们。众人拾柴火焰高,我们急切期待有更多开发者参与进来。

另外,本站的创建者 zzz 还设计了"wei7格式",如您想在自己的应用中使用该格式,请参考:

http://wei7.com/wei7spec.pdf

联系我们:

如您想联系我们,请发邮件到 admin@wei7.com。