

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

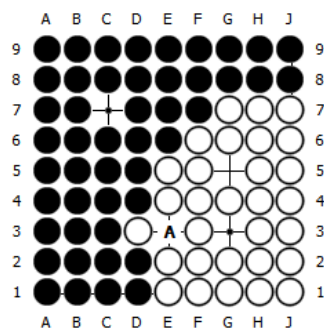
禁手

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://zhanzhenzhen.github.io/writings/wei7spec.pdf>

联系我们：

如您想联系我们，请发邮件到 admin@wei7.com。