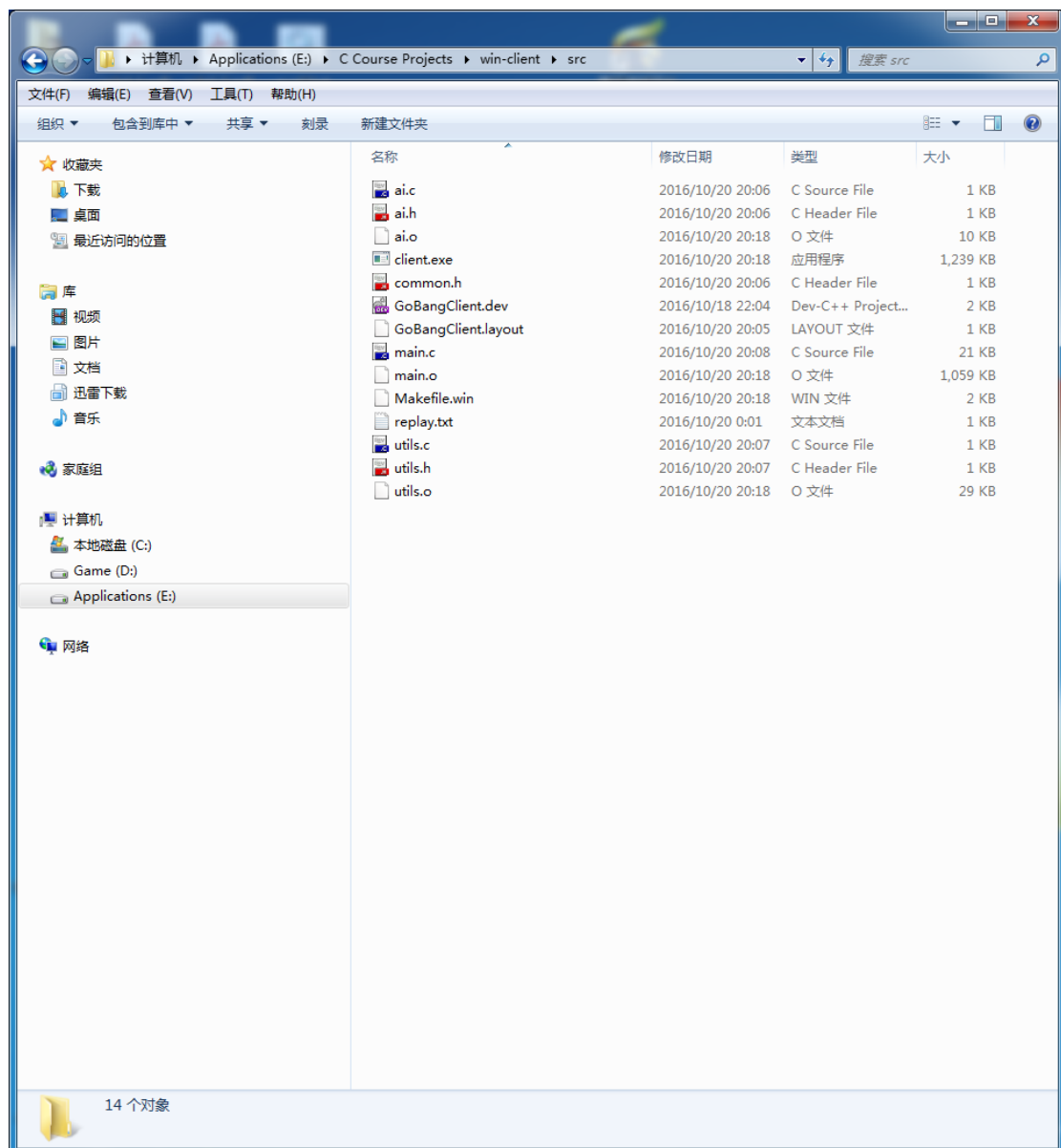


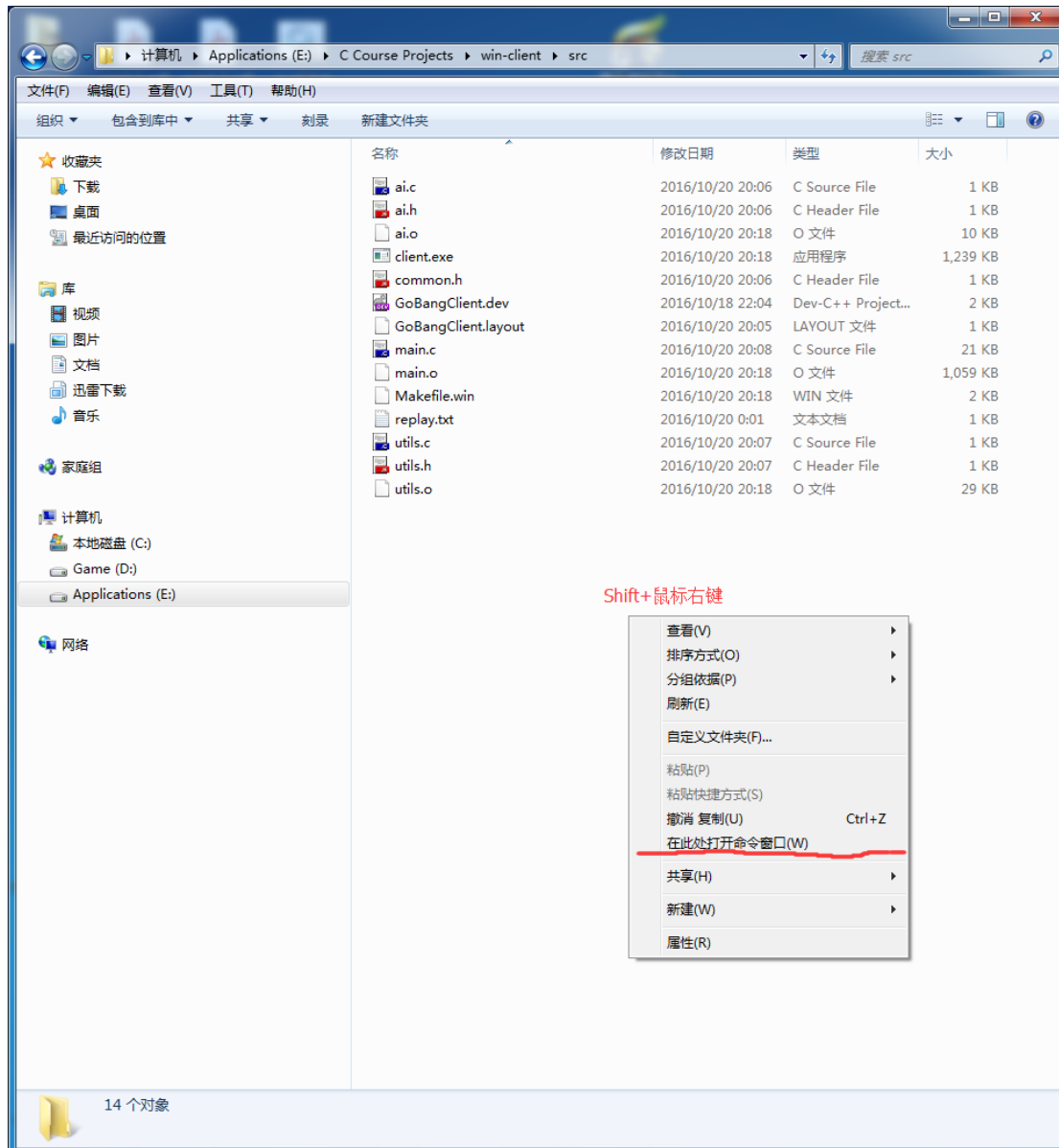
使用文档

1 启动一个简易服务器

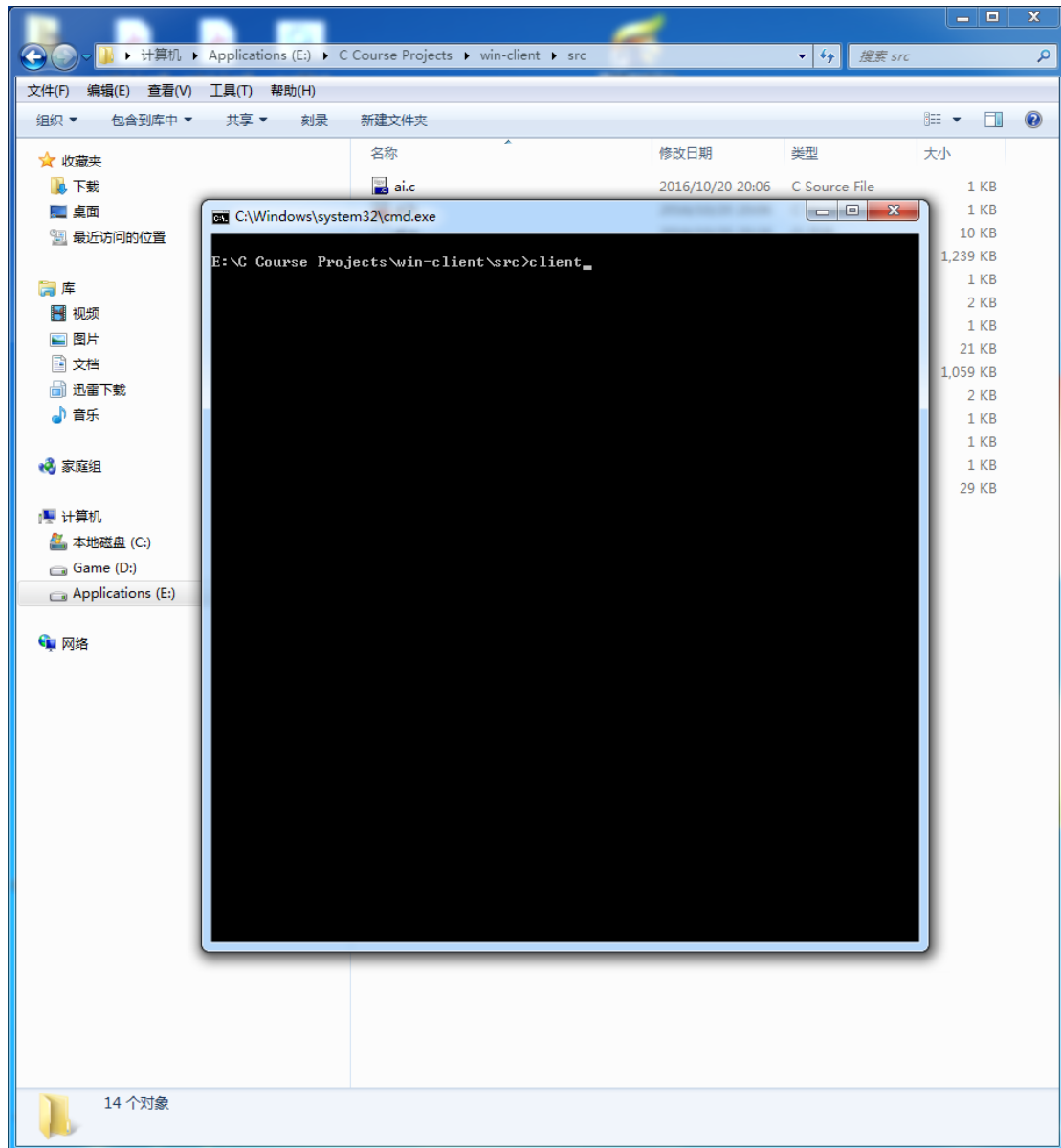
1.1 进入 win-client 目录

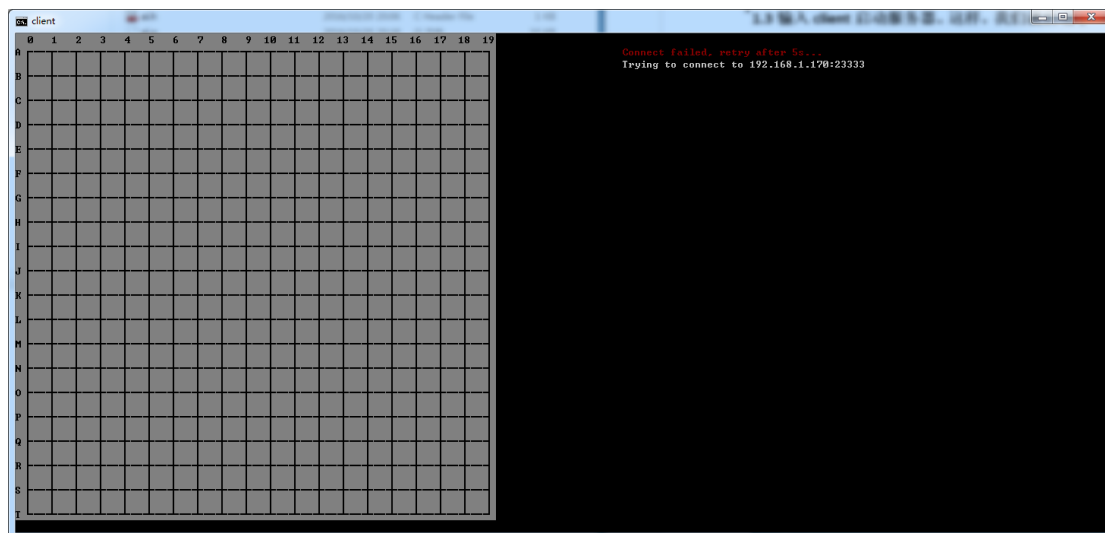


1.2 在该目录下打开 CMD，具体步骤为：在空白处按住 Shift 键+鼠标右键，选择“在此处打开命令窗口”



1.3 输入 **client** 启动服务器。这样，我们就启动了一个五子棋的客户端。



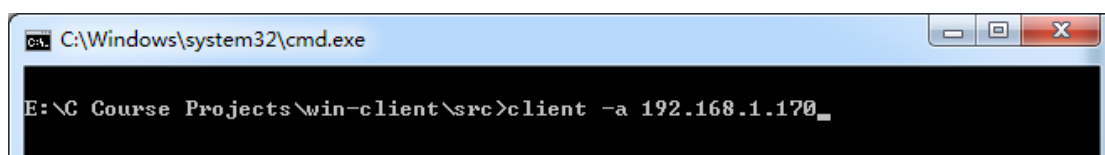


2 高级用法

2.1 指定服务器 ip 地址

输入 `server -a [address]`，把[address]替换为服务器的 ip 地址。

注意：服务器与客户端必须在同一局域网下（如同一个 wifi 下面）



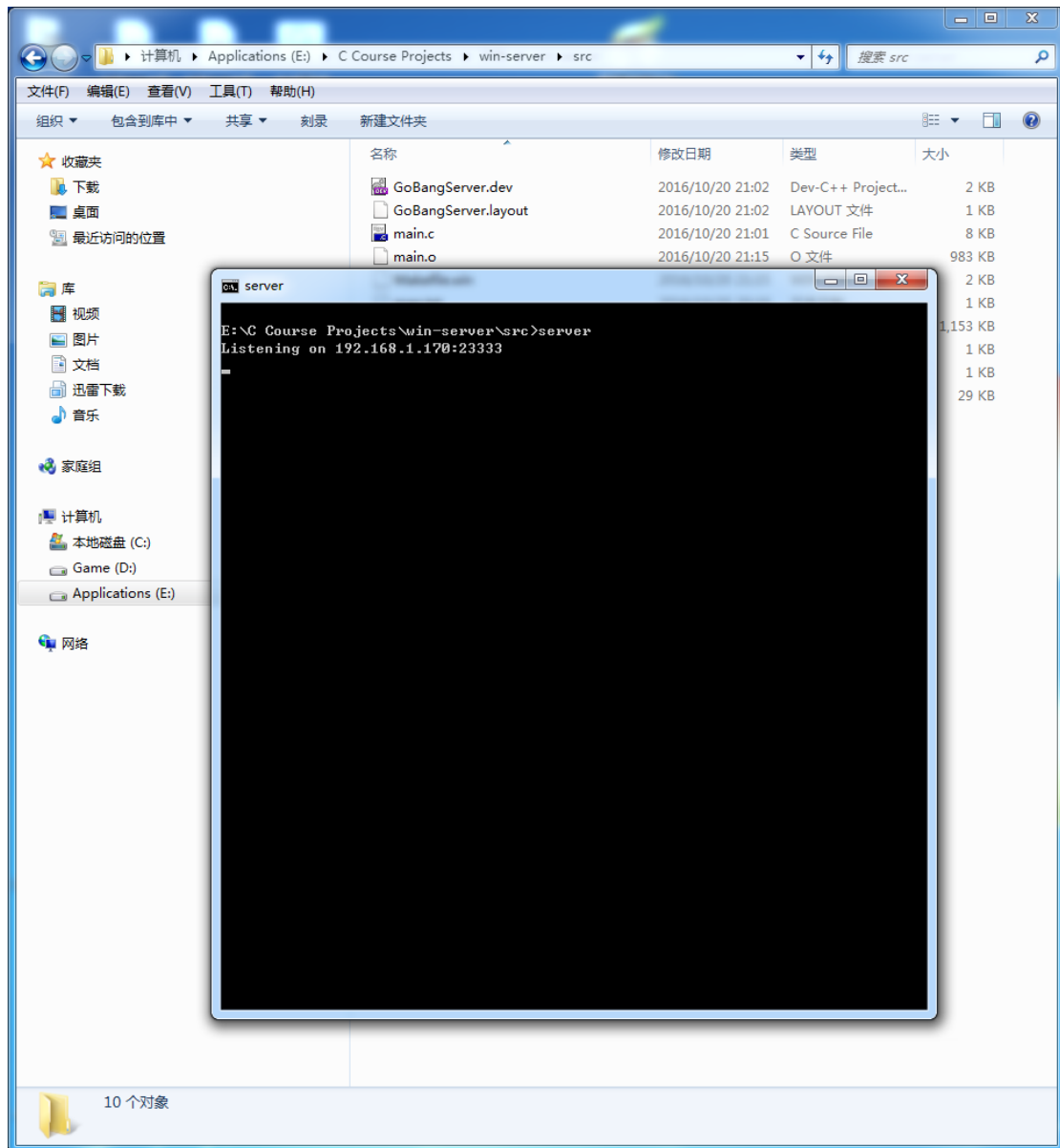
2.2 指定服务器端口号

输入 `server -p [port]`，把[port]替换为服务器的端口号。

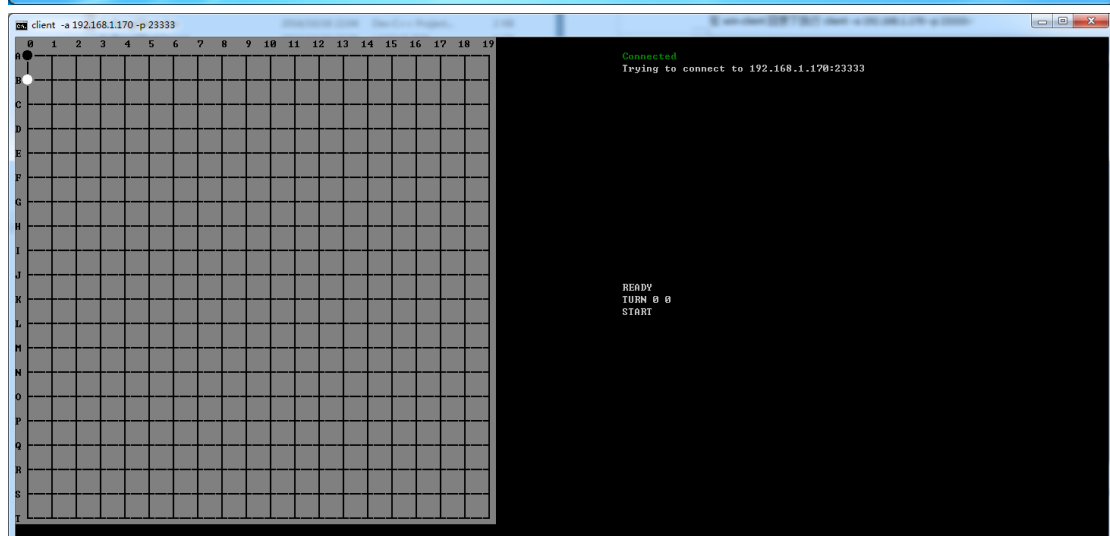
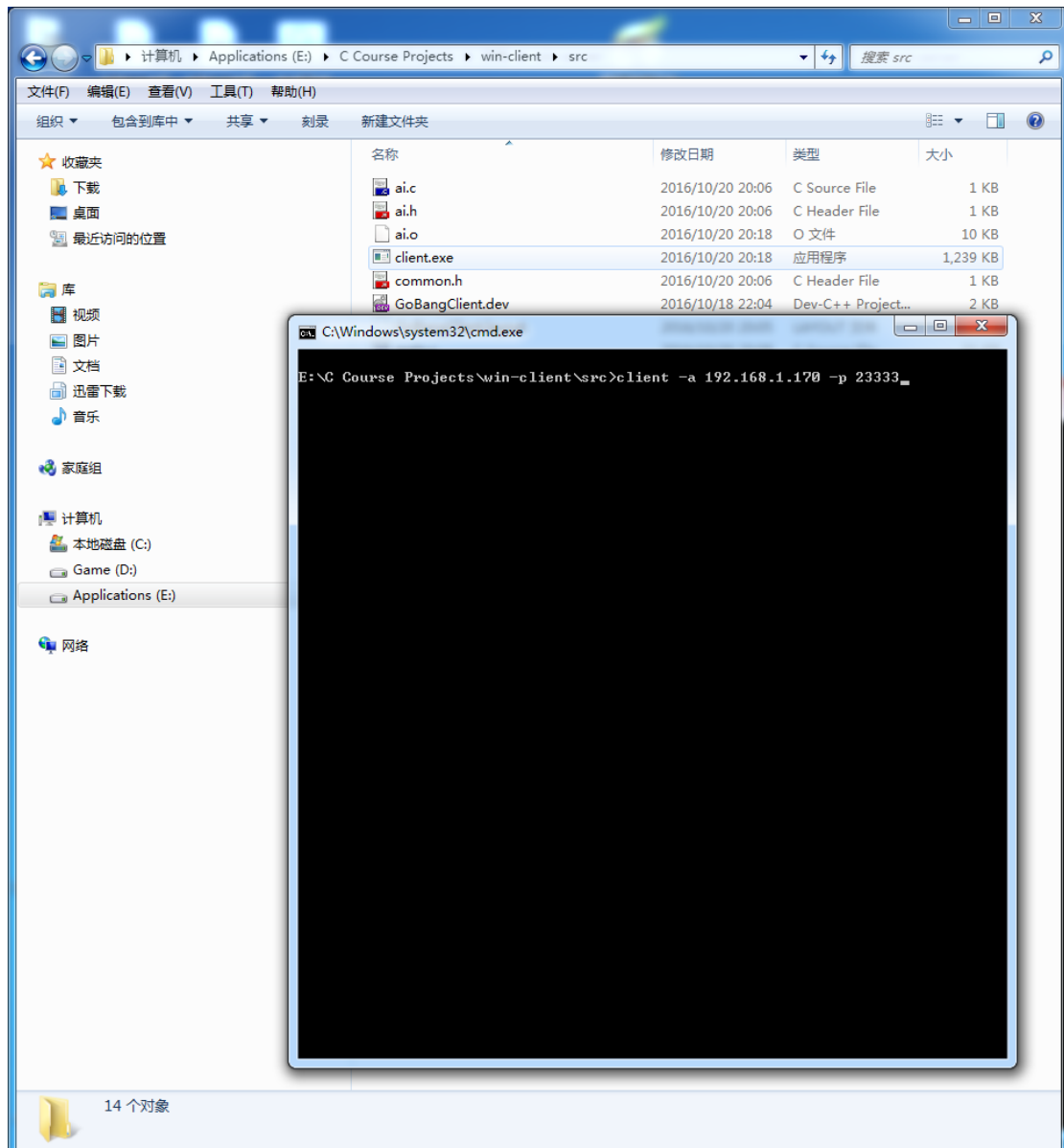
注意：服务器与客户端必须在同一局域网下（如同一个 wifi 下面）

2.3 实例：连接一台服务器

首先在 win-server 目录下执行 `server`



在 win-client 目录下执行 `client -a 192.168.1.170 -p 23333`

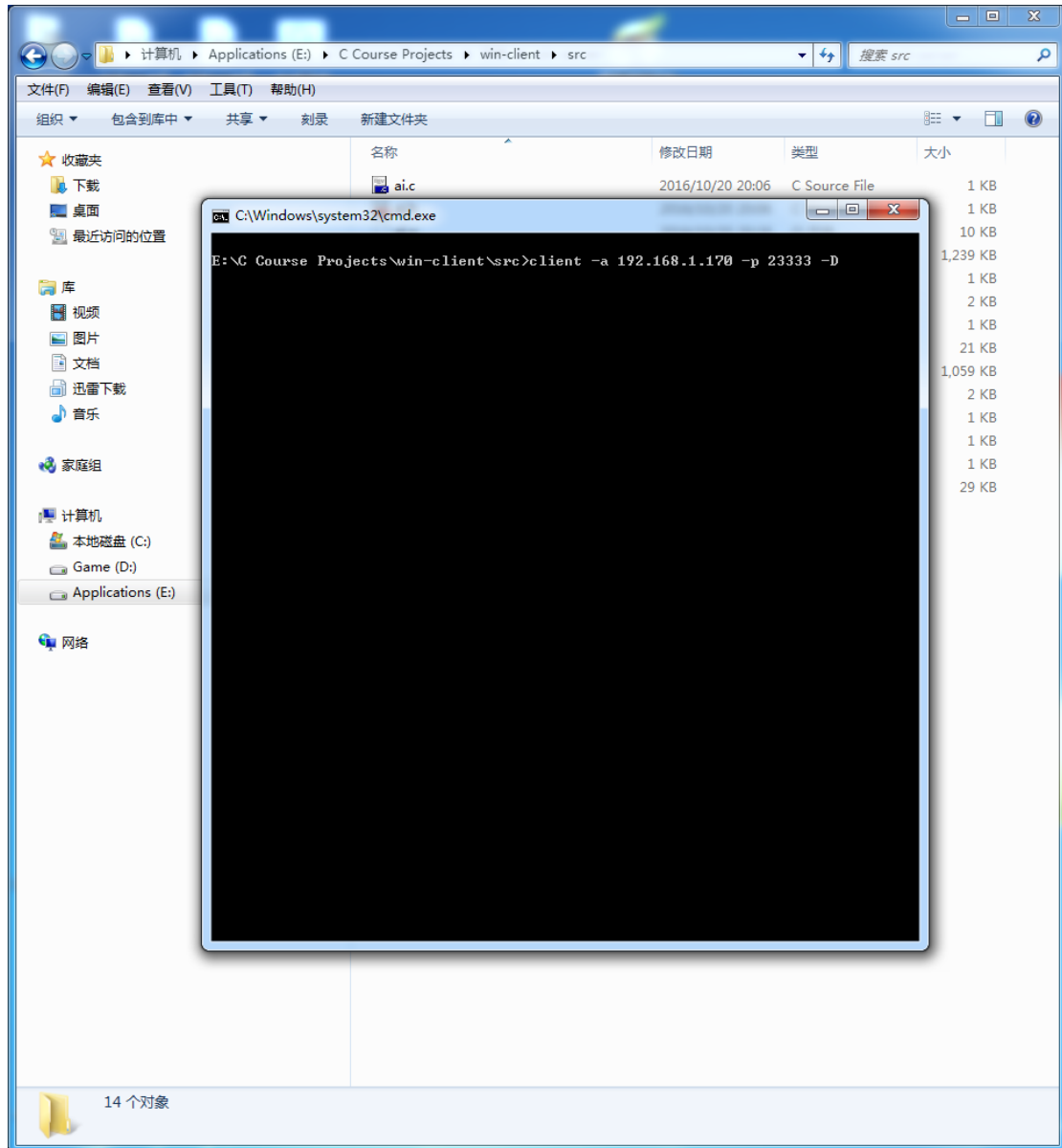


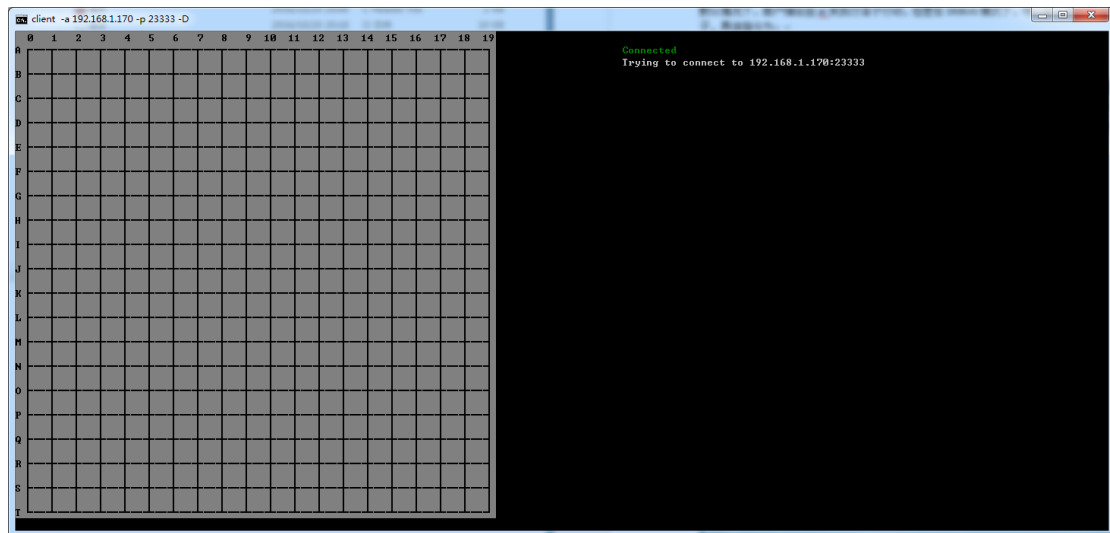
出现 Connected 字样表示连接成功

2.4 DEBUG 模式

默认情况下，客户端会由 ai 来执行落子行动，但是在 DEBUG 模式下，可以由人来代替 ai 落子，具体指令为：

```
1. client -D
```

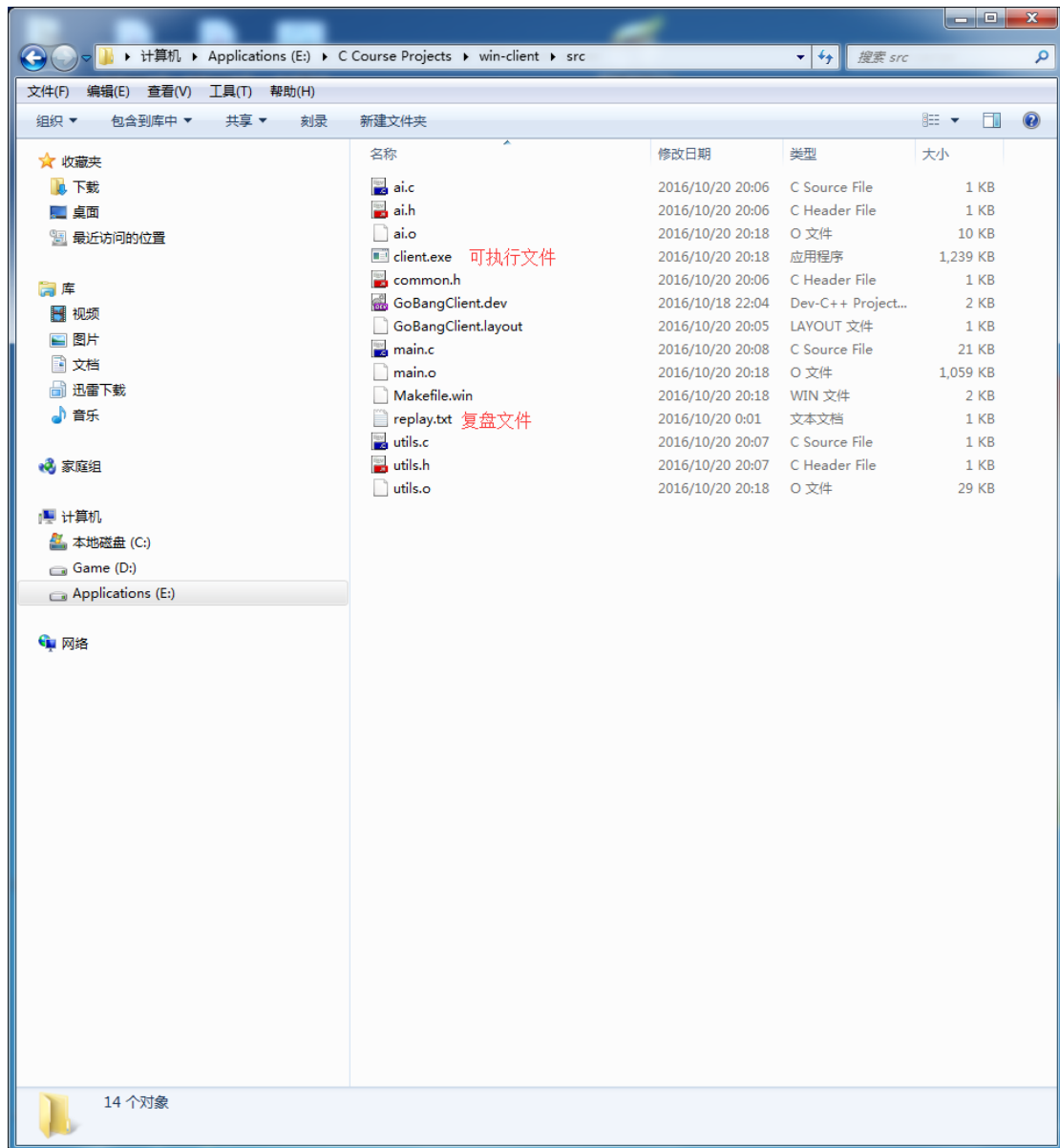




此时你可以直接点击棋盘进行落子

2.5 复盘模式

输入 `client -r [replayfile]`，其中[replayfile]为表示初始局面的文件名，请将复盘文件与可执行文件放在同一目录下



复盘文件的格式如下：

1. x1 y1
2. x2 y2
3. x3 y3
4. ...

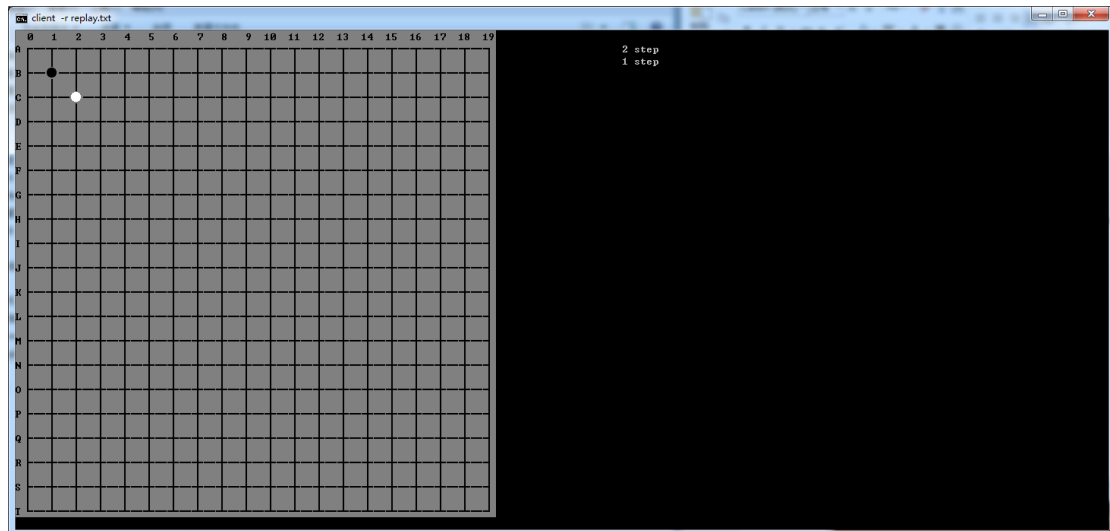
例如：

1. 1 1
2. 2 2
3. 3 3
4. 4 4
5. 5 5
6. 6 6

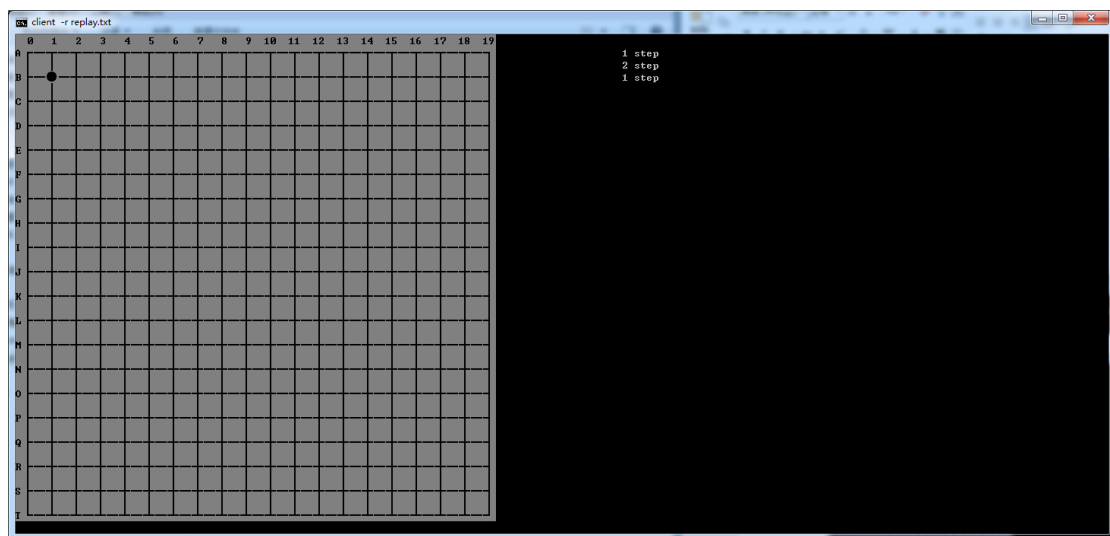
```
C:\Windows\system32\cmd.exe

E:\C Course Projects\win-client\src>client -r replay.txt
```

敲击键盘↓键，查看下一步



敲击键盘↑键，查看上一步



附录：可用选项

可以执行 `client -h` 查看

```
C:\Windows\system32\cmd.exe

E:\C Course Projects\win-client\src>client -h
Usage: client [OPTIONS]
  -a address      Server address
  -p port         Server port
  -D             Debug mode. When set, the user will manually play the chess.

  -r replay       Replay mode. Should follow with a valid replay file.

E:\C Course Projects\win-client\src>
```