

点格棋棋谱格式说明文档

1、点格棋棋盘

点格棋棋盘由 6*6 的点阵组成，如图 1 所示坐标原点位于左下角，横坐标从 A-F，纵坐标从 1-6。每个棋子为一个横向或纵向的短直线，连接相邻的两个

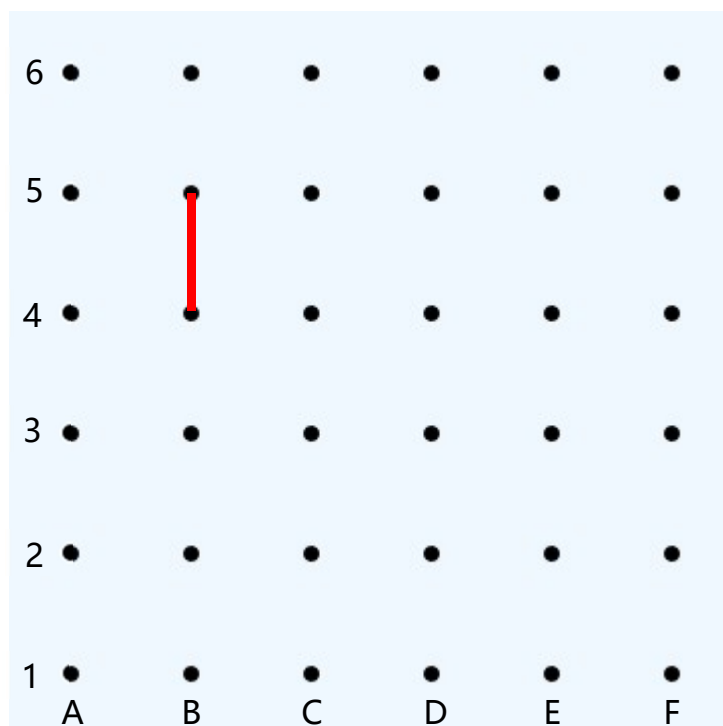


图 1

坐标。对于一个棋子的位置，我们用一个二元组表示。第一项为起点坐标（对于横向的棋子，左端点为起点；对于纵向的棋子，下端点为起点），起点坐标用<字母数字>表示，如 B4。第二项为棋子类型，横向为 H，纵向为 V。如图一中的红色棋子，用(B4,V)表示。

2、棋谱文件要求

棋谱文件为纯文本格式文件，utf8 编码，以<.txt>后缀结尾。文件名为“DB：先手参赛队 vs 后手参赛队：先(后)手胜.txt”。

3、棋谱格式

棋谱文件中的信息按照 json 格式要求储存。

根字典包含 3 个键值对，分别为：<"R":"参赛队 A">（红方信息）、<"B":"参赛队 B">（蓝方信息）、<"winner":"R">、<"RScore":"4">（红方得分）、<"BScore":"9">（蓝方得分）、<"Date":"2017-07-30">、<"Event":"2017 CCGC">和<"game":"落子信息字符串">。

落子信息字符串为若干落子信息，每条落子信息为 R/B（玩家）后接落子位置，如红方落子在(B4,H)，落子信息为：R(B4,H)；每个落子信息之间用“;”分隔，全部符号为英文半角符号。

例如：

```
{
  "R": "player1",
  "B": "player2",
  "Date": "2018-02-21",
  "winner": "B",
  "RScore": "4",
  "BScore": "21",
  "Event": "大学生计算机博弈大赛",
  "game": "r(b1,v);b(f3,v);r(a2,h);b(a2,v);r(a3,h);b(b2,v);b(f4,v);r(c1,v);
b(e5,h);r(c2,v);b(d6,h);r(e5,v);b(a3,v);r(a4,v);b(a5,h);r(e3,v);b(c2,h);
r(d2,h);b(b5,v);r(e2,v);b(c3,v);r(d3,v);b(e4,h);r(e3,h);r(e4,v);r(f1,v);
b(d4,v);r(c4,v);b(b4,h);r(c6,h);b(a6,h);r(d1,h);b(a5,v);b(d1,v);r(c1,h);
r(e6,h);b(e1,v);b(f5,v);b(b6,h);r(f2,v);b(e2,h);b(e1,h);b(a1,h);r(a1,v);
r(d3,h);b(d2,v);b(c3,h);b(c4,h);b(c5,h);b(d4,h);b(d5,h);b(d5,v);b(c5,v);
b(b5,h);b(b4,v);b(a4,h);b(b3,v);b(b3,h);b(b2,h);b(b1,h);"
```