

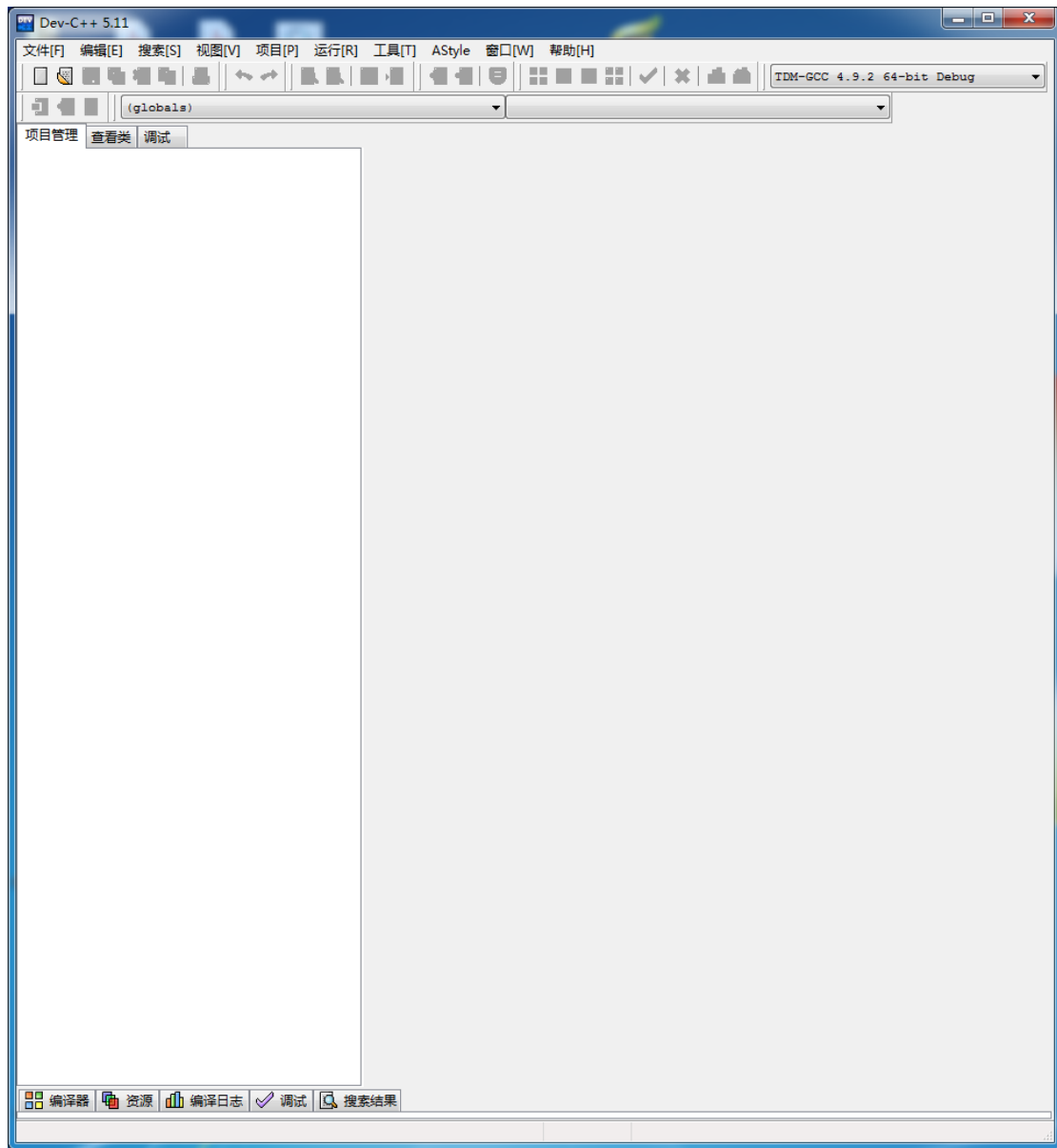
开发文档

1. 开发环境

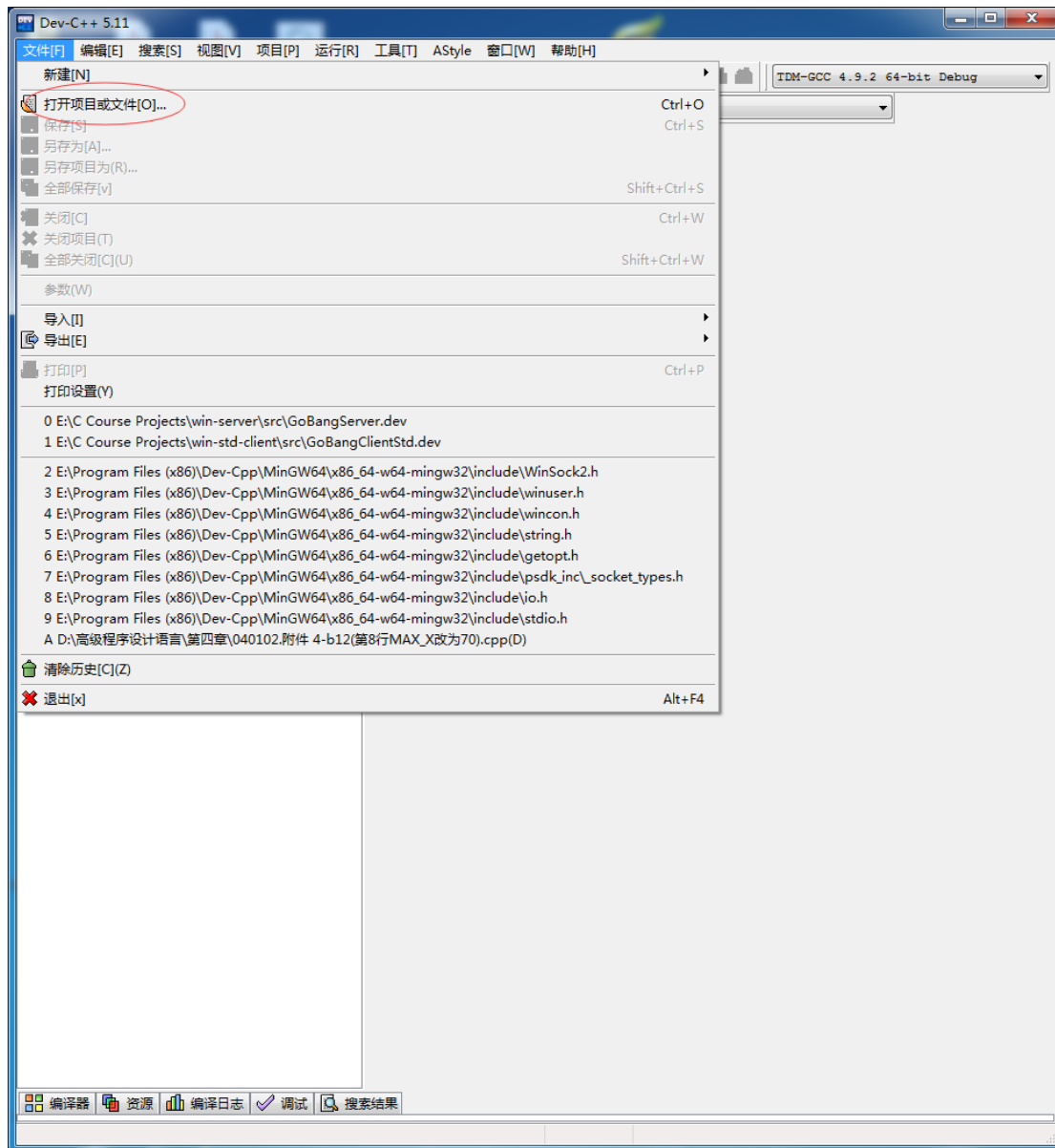
- Windows 7 SP1
- DEV C++ Version 5.11 (<https://sourceforge.net/projects/orwelldevcpp/>)

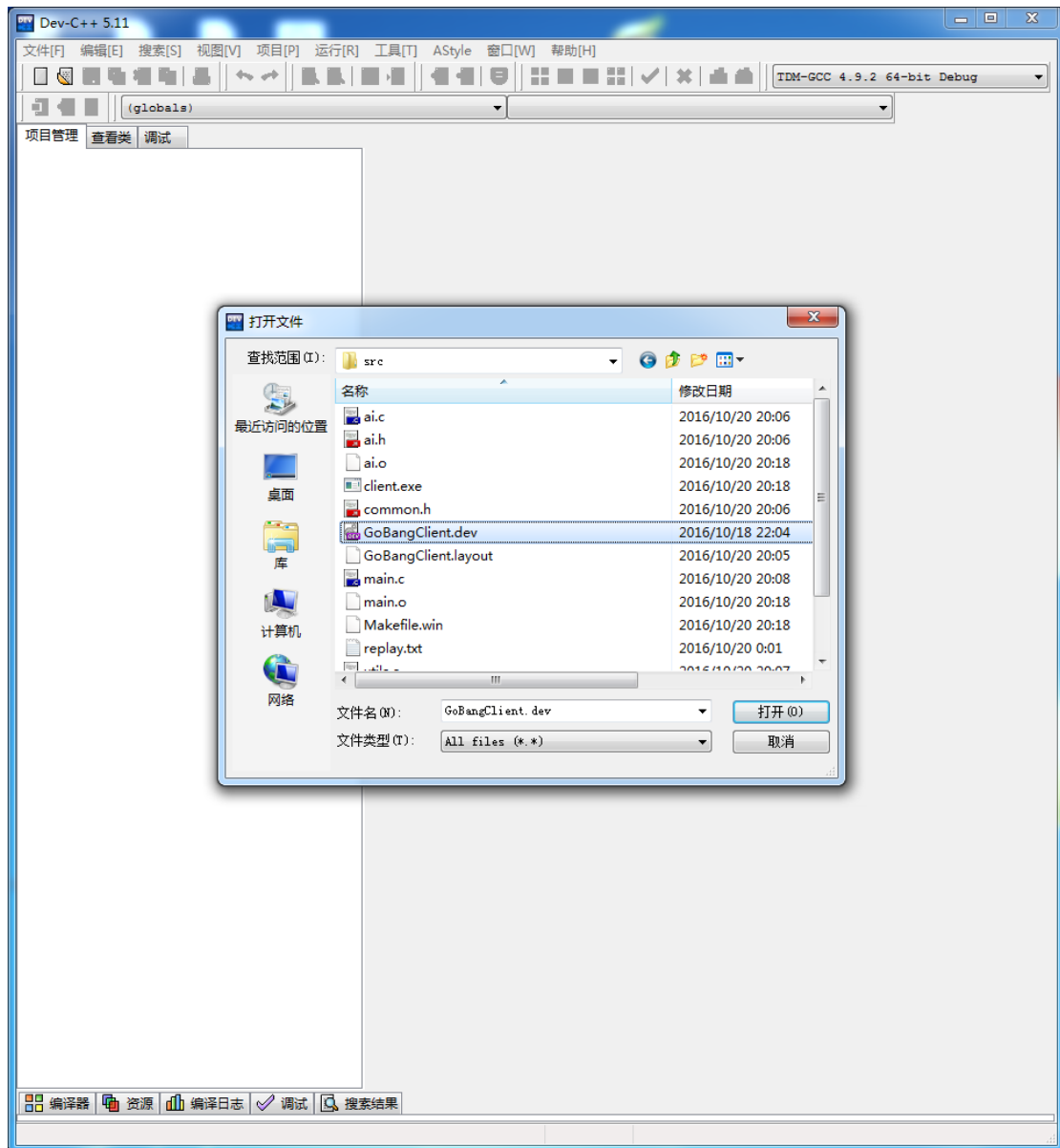
2. 配置依赖

2.1 启动 DEV C++

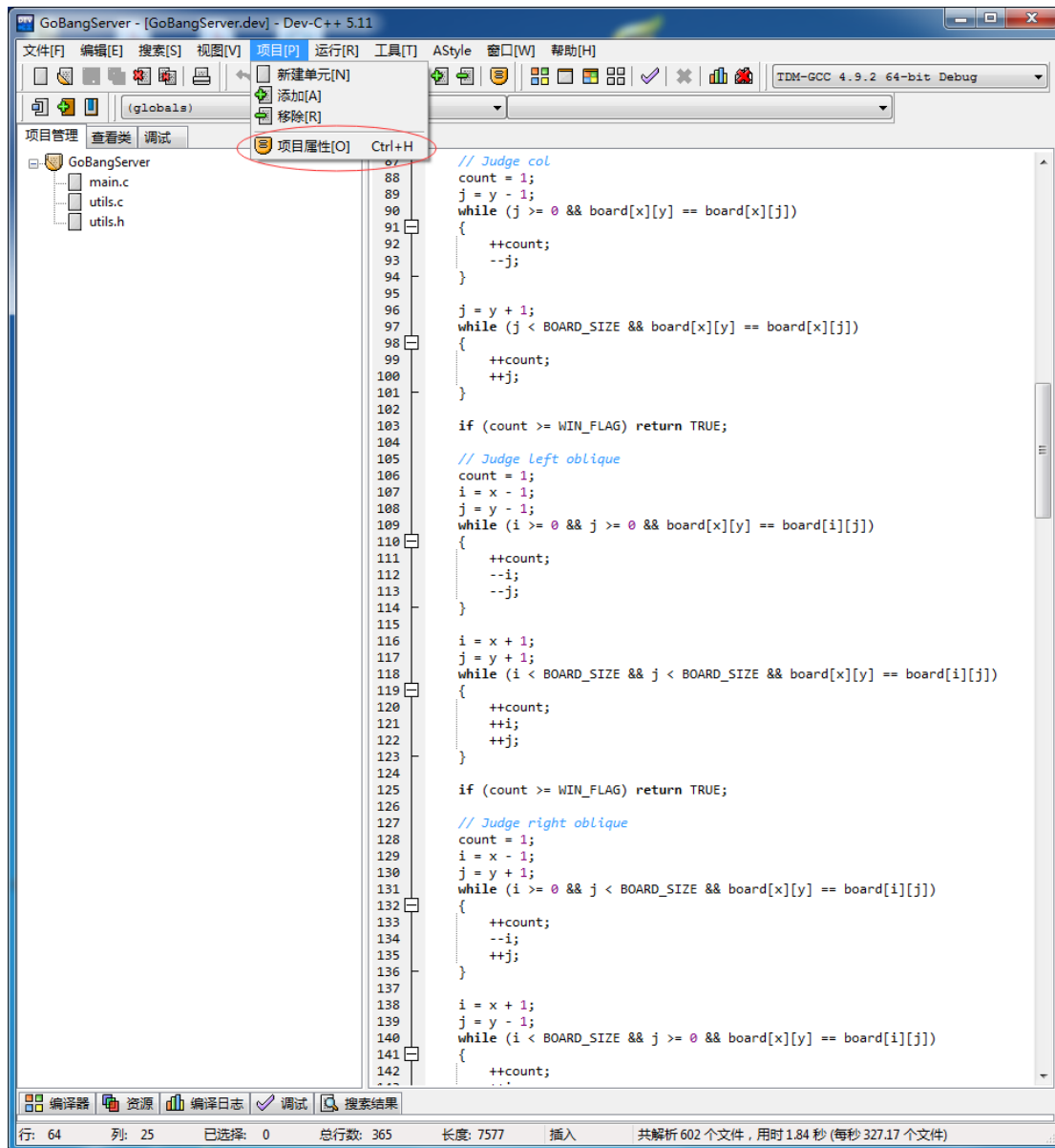


2.2 打开 win-server 项目

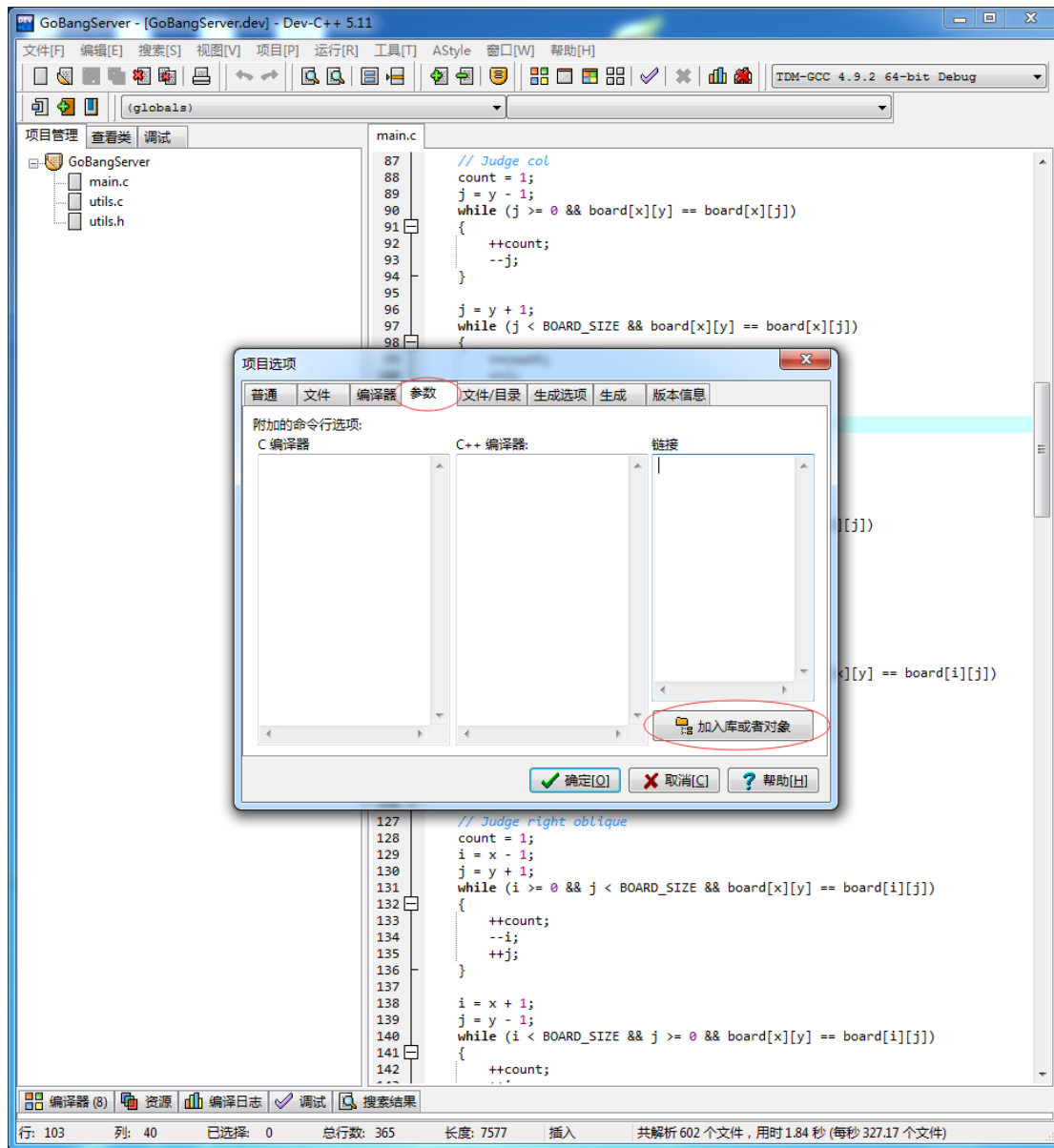




2.3 打开项目属性



2.4 选择“参数”，点击“加入库或者对象”



The screenshot shows the GoBangServer IDE with the following details:

- IDE Title Bar:** GoBangServer - [GoBangServer.dev] - Dev-C++ 5.11
- Menu Bar:** 文件(F), 编辑(E), 搜索(S), 视图(V), 项目(P), 运行(R), 工具(T), AStyle, 窗口(W), 帮助(H)
- Toolbar:** Standard IDE icons for file operations, editing, and running.
- Project Explorer (左侧):**
 - GoBangServer
 - main.c
 - utils.c
 - utils.h
- Editor (主区域):**

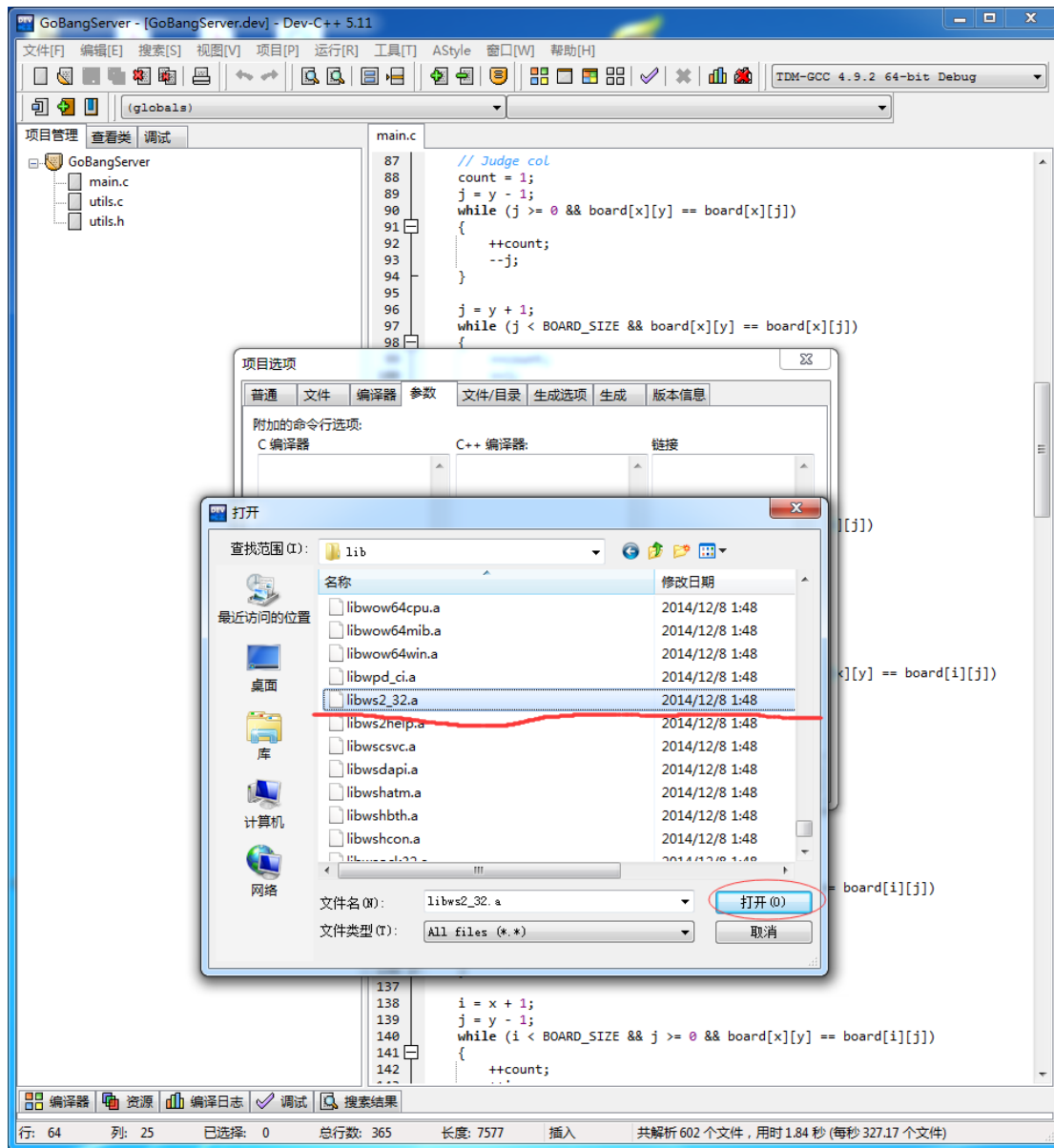
```

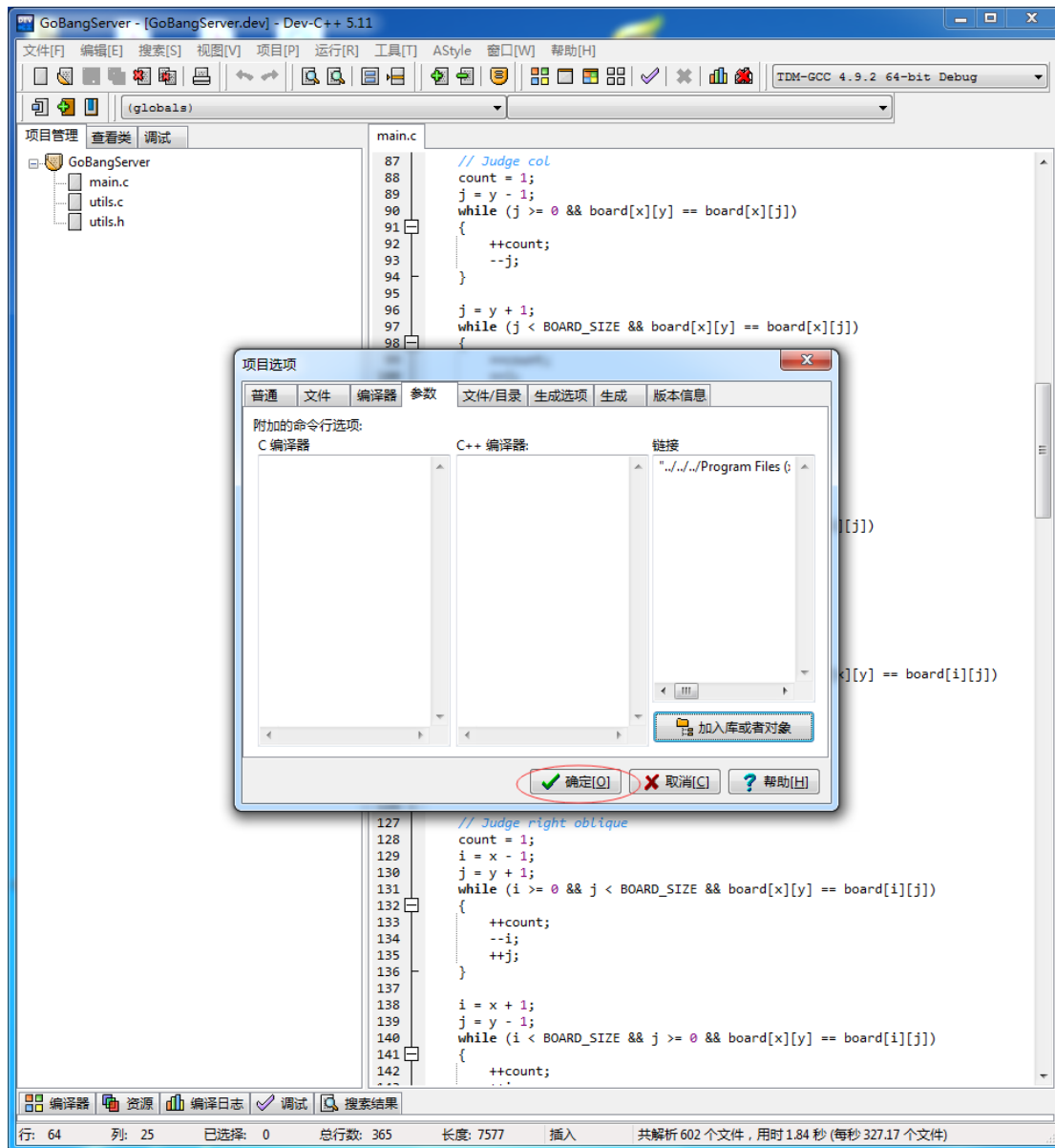
main.c
87      // Judge col
88      count = 1;
89      j = y - 1;
90      while (j >= 0 && board[x][y] == board[x][j])
91      {
92          ++count;
93          --j;
94      }
95
96      j = y + 1;
97      while (j < BOARD_SIZE && board[x][y] == board[x][j])
98      {

```
- Project Options Dialog (中间):**
 - Tab: 普通
 - Section: 附加的命令选项:
 - Sub-section: C 编译器
- Open File Dialog (前景):**
 - Search scope: lib
 - Recent used projects: 桌面, 网络, 库, Sweet, 家庭组, 计算机, 本地磁盘 (C:), Game (D:), Applications (E:), Program Files (x86), Dev-Cpp, MinGW64, x86_64-w64-mingw32, lib, DVD RW 驱动器 (F:), FinalProject, new, Nobul4EditorSR1.00Build20160726, 2014FinalProject.zip
 - Table of files (右侧):

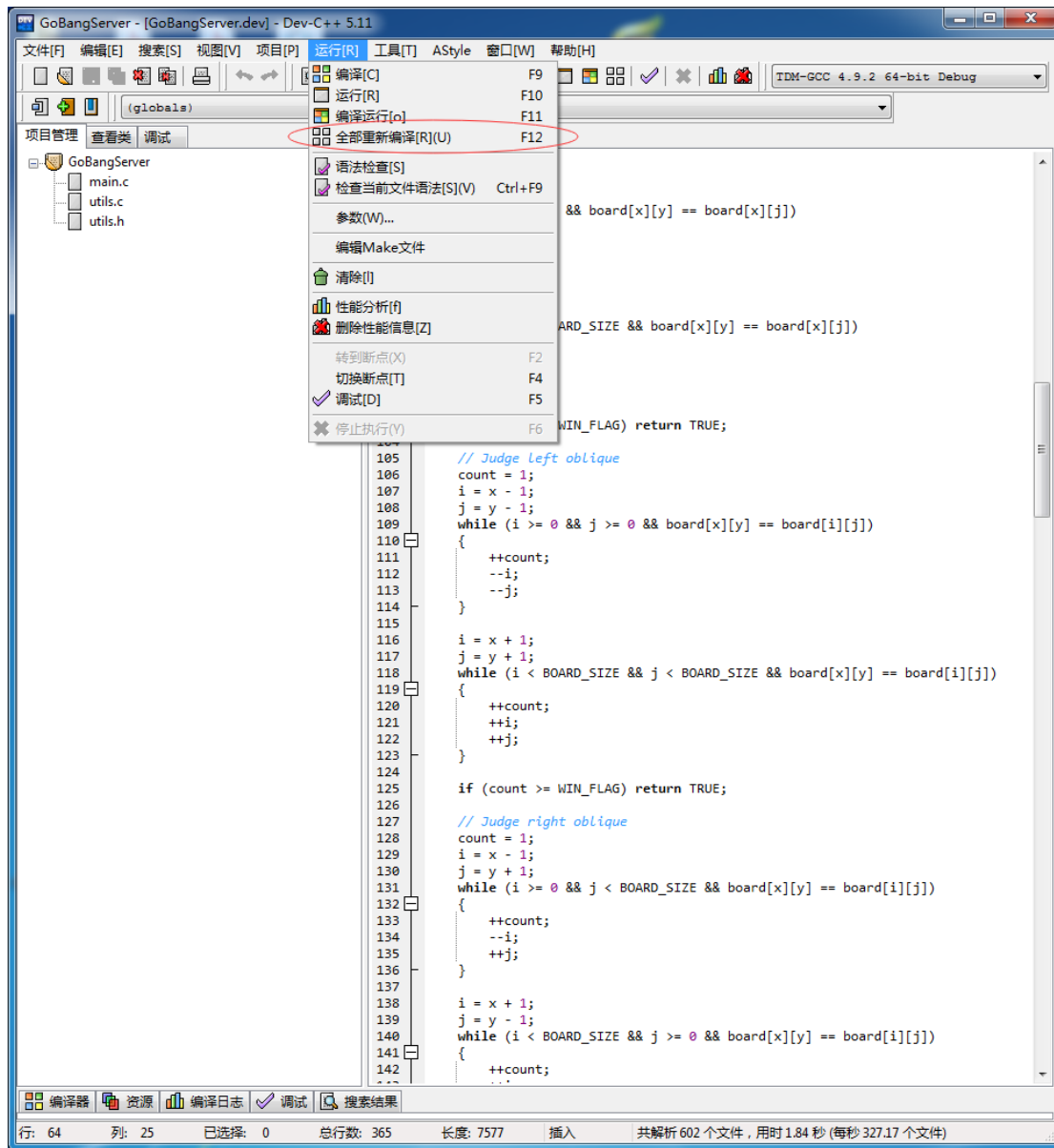
修改日期
2014/12/8 1:48
2014/12/8 1:48
2014/12/8 1:48
2014/12/8 1:48
2014/12/8 1:48
2014/12/8 1:48
2014/12/8 1:48
2014/12/8 1:48
2014/12/8 1:48
2014/12/8 1:48
2014/12/8 1:48
- Status Bar (底部):**
 - 行: 64, 列: 25, 已选择: 0, 总行数: 365, 长度: 7577, 插入
 - 共解析 602 个文件, 用时 1.84 秒 (每秒 327.17 个文件)

2.6 选择 “libws2_32.a” 文件，打开，然后确定

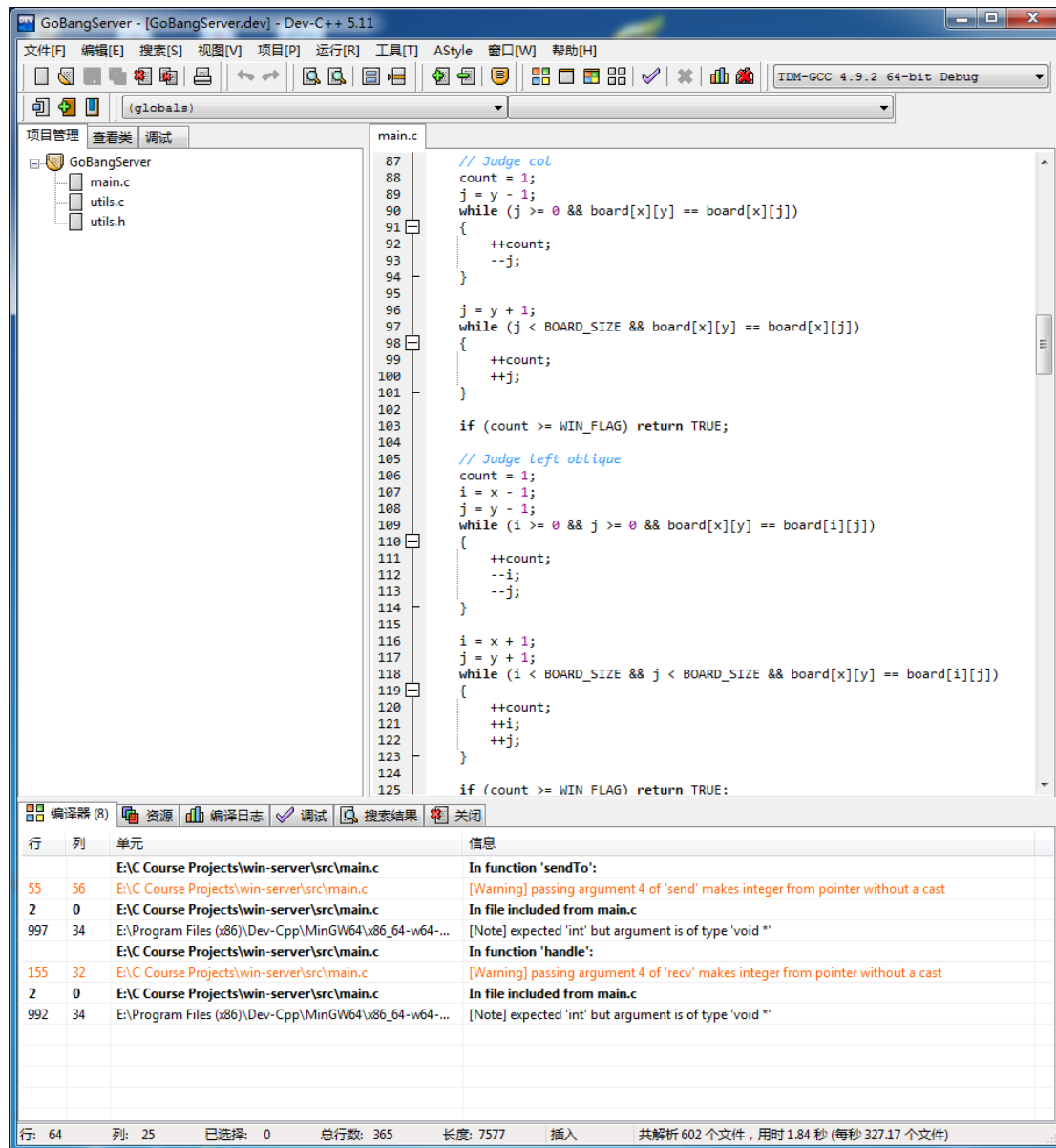




2.7 编译

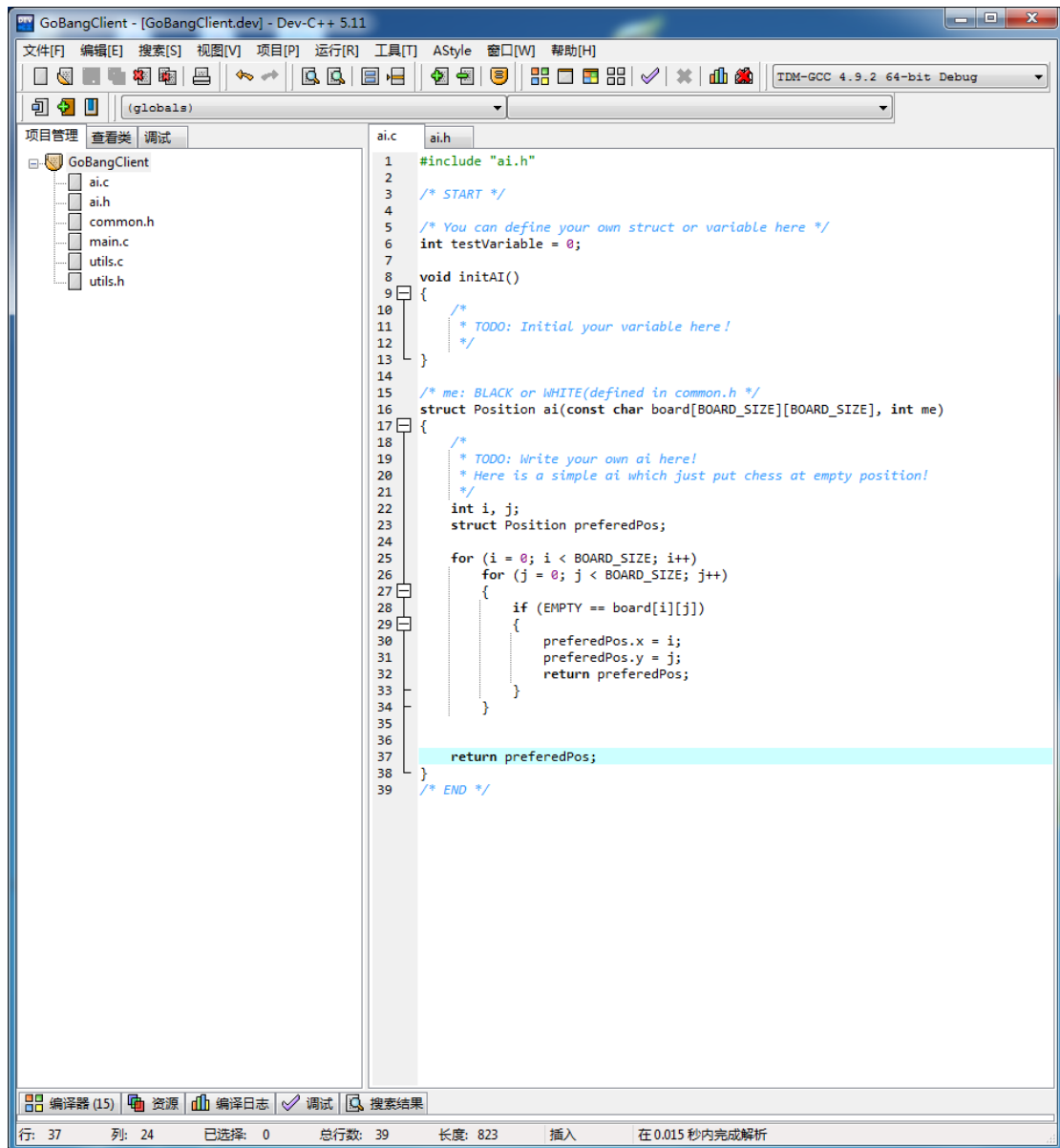


2.8 没有红色的 error 即表示编译成功



3. 编写 ai

你所需要编写的大部分文件都在 **ai.c** 文件里:



这里有一个函数 `ai()`，它会传入棋盘以及你的标志（BLACK 或者 WHITE），你需要返回合法的落子位置。内置了一个简易的 `ai`，它会寻找第一个可以落子的位置。

你可以在这里定义你所需要的数据结构和变量，客户端会自动调用这个函数进行落子。

如果你需要在棋局开始的时候初始化一些变量，请在 `initAI()` 函数里进行初始化工作。