CS109 Project Inspection Record

| **项目** | **要求** | **分值** | **得分** |
| --- | --- | --- | --- |
| **高级部分** | **(30% in week15, 20% in week16)** |  |  |
| 1.平台+美观(上限12%) | 1. 通过主窗体进入游戏页面 | 1 | 1 |
| 1. 加载棋盘或步骤时，可通过检索文件路径，进行读写。（JFileChooser） | 1 | 1 |
| 1. 设置用户机制，有用户属性，比如积分\胜率。 | 2 | 2 |
| 1. 可显示玩家用户排行榜 | 1 | 1 |
| 1. 读取游戏和存储游戏的GUI模块 | 2 | 2 |
| 1. 全方位重写JOptionPane | 3 |  |
| 1. 更换棋盘图片 | 1 | 1 |
| 1. 嵌入背景图片。 | 1 | 1 |
| 1. 嵌入背景音乐。 | 1 | 1 |
| 1. 嵌入音效。 | 1 | 1 |
| 1. 主题皮肤切换。 | 1 | 1 |
| 1. 用更美观的方式显示出被吃掉的棋子 | 1 |  |
| 1. 棋盘大小适应窗体大小变化，且绘制合理。 | 2 |  |
| 1. 鼠标划过棋子或棋盘格子有颜色变化 | 2 |  |
| 1. 其他你想到得美观办法 | 1 |  |
| 2. AI与算法(上限10%) | 1. 选中棋子时，显示棋子下一步合法落子点(1%) | 1 | 1 |
| 1. 有人机对战模块，使用随机行棋(2%) | 2 | 2 |
| 1. 人机能够使用贪心的行棋策略(3%) | 3 | 3 |
| 1. 有多种难度的人机供用户选择(4%) | 4 |  |
| 3.悔棋与耗时组件(上限8%) | 1. 可以悔棋(1%) | 1 |  |
| 1. 可以悔任意步(2%，不与1同时加分) | 2 | 2 |
| 1. 回合时间显示，到时间就切换下一玩家(3%) | 3 | 3 |
| 1. 棋局步骤回放(3%) | 3 | 3 |
| 4.局域网对战(上限12%) | 1. 网络联机对战实现(2%) | 2 |  |
| 1. 有服务端和客户端，并且能较好地交互(4%) | 4 |  |
| 1. 断线重连(4%) | 4 |  |
| 1. 观战(4%) | 4 |  |
| 5. 打包 | 能够打包成exe可执行文件(2%) | 2 | 2 |
| 6. 使用版本控制 | 使用Github或者Gitee进行版本控制，且小组成员都有一定的commit量(2%) | 2 | 2 |
| 11. 其他bonus，上限3分 |  | 3 |  |
| **最后得分** | 80+30 |  | 110 |