

## 第六次编程练习

- ▣ 【题目】设计一个只有“兵”的国际象棋的双人对战程序。要求在图形界面上设计棋盘以及开始按钮和结束按钮。游戏双方需要是不同颜色的棋子，棋子可以用图形或文字来表示，但双方棋子的区分必须清晰。游戏开始时，双方棋子分列棋盘的第一行和最后一行，双方轮流执行操作，图形界面上应该有相应的提示。操作的方法是，首先点击一枚棋子，之后点击移动的目的地，如果走法不对需要给出提示，如果吃掉对方棋子需要给出提示。棋子的移动方法只能是“上下左右”。当一方胜利后，程序需要显示相应的提示信息。当点击开始按钮时，程序可以重新开始；当点击结束按钮后，程序可以正常退出。
- ▣ 时间限制：120分钟

# 第六次编程练习

- ▣ 【扩展题】设计一个完整的国际象棋的双人对战程序。其他要求与基本题一样。
- ▣ 时间限制：无