

五子棋游戏技术文档

Gazettm and pajiiii

2025 年 6 月 1 日

目录

1 项目概述	1
2 类设计与实现	2
2.1 GomokuBoard 类	2
2.1.1 成员变量	2
2.1.2 关键方法	2
2.2 AiPlayer 类	3
2.2.1 核心方法	3
2.3 GameWindow 类	3
2.3.1 游戏流程控制	3
2.4 Rating 类	4
2.4.1 数据结构	4
2.4.2 文件存储格式	4
3 关键算法	4
3.1 AI 评估算法	4
3.2 胜率统计算法	4
4 用户界面设计	5
5 编译运行说明	5
5.1 环境要求	5
5.2 编译步骤	5
5.3 文件说明	6

1 项目概述

本项目是一个基于 Qt 框架的五子棋游戏，支持以下功能：

- 双人对战模式
- 人机对战模式（AI 玩家）
- 胜负判定与游戏结束处理

- 胜率统计与历史记录
- 图形化棋盘界面

项目采用 MVC 架构设计:

- **模型 (Model):** GomokuBoard 类管理棋盘状态
- **视图 (View):** GameWindow 类处理界面渲染
- **控制器 (Controller):** GameWindow 类处理用户输入和游戏逻辑

2 类设计与实现

2.1 GomokuBoard 类

棋盘核心逻辑, 管理游戏状态。

2.1.1 成员变量

- `m_size`: 棋盘尺寸 (默认 15×15)
- `m_board`: 二维向量存储棋子状态

2.1.2 关键方法

```
1 enum Piece { Empty, Black, White };
2 bool placePiece(int x, int y, Piece piece); // 落子
3 bool checkWin(int x, int y) const;         // 胜负判定
4 void reset();                             // 重置棋盘
```

Listing 1: gomokuboard.h

胜负判定算法:

```
1 bool GomokuBoard::checkWin(int x, int y) const {
2     const int directions[4][2] = {{1,0}, {0,1}, {1,1}, {1,-1}};
3     for (auto &dir : directions) {
4         int Count = 1;
5         // 双向检测连子数量
6         for (int i = 1; i < 5; ++i) { // 正向检测
7             int nx = x + dir[0] * i, ny = y + dir[1] * i;
8             if (nx < 0 || nx >= size() || ny < 0 || ny >= size()) break;
9             if (pieceAt(nx, ny) == currentPiece) Count++;
10            else break;
11        }
12        for (int i = 1; i < 5; ++i) { // 反向检测
13            int nx = x - dir[0] * i, ny = y - dir[1] * i;
14            if (nx < 0 || nx >= size() || ny < 0 || ny >= size()) break;
15            if (pieceAt(nx, ny) == currentPiece) Count++;
16            else break;
17        }
18        if (Count >= 5) return true; // 五连珠获胜
19    }
20    return false;
21 }
```

2.2 AiPlayer 类

实现 AI 玩家逻辑，包含位置评估和落子决策。

2.2.1 核心方法

```
1 QPoint calculateAIMove(GomokuBoard m_board); // 计算AI落子位置
2 int evaluatePosition(int x, int y, GomokuBoard::Piece aiPiece, GomokuBoard m_board); // 位置评估
```

Listing 2: aplayer.h

评估函数实现：

```
1 int AiPlayer::evaluatePosition(int x, int y,
2   GomokuBoard::Piece aiPiece, GomokuBoard m_board) {
3
4   // 防守评分 (人类玩家威胁)
5   if (humanCount >= 4) score += 100000; // 阻断四连
6   else if (humanCount == 3 && !blocked) score += 10000; // 阻断活三
7
8   // 进攻评分 (AI连珠)
9   if (aiCount == 5) score += 999999; // 五连绝杀
10  else if (aiCount >= 4) score += 5000; // 四连
11
12  // 中心区域加成
13  int center = m_board.size() / 2;
14  int distance = std::abs(x - center) + std::abs(y - center);
15  score += (m_board.size() - distance) * 10;
16 }
```

2.3 GameWindow 类

主游戏窗口，处理界面和游戏流程。

2.3.1 游戏流程控制

```
1 // 人机对战流程
2 void GameWindow::mousePressEvent(QMouseEvent *event) {
3     if (m_gameMode == HumanVsAI && m_currentPiece != Black)
4         return; // AI回合忽略点击
5
6     // 玩家落子
7     if (m_board.placePiece(x, y, m_currentPiece)) {
8         if (checkWin) ShowWinner(); // 胜负判定
9         else {
10             m_currentPiece = White; // 切换到AI
11             QTimer::singleShot(500, [this]() { // AI延迟落子
12                 QPoint aiMove = m_aiplayer.calculateAIMove(m_board);
13                 m_board.placePiece(aiMove.x(), aiMove.y(), White);
14                 if (checkWin) ShowWinner();
15                 else m_currentPiece = Black; // 切回玩家
16             });
17         }
18     }
19 }
```

2.4 Rating 类

胜率统计系统，基于文件存储历史记录。

2.4.1 数据结构

- `rating`: 胜率百分比
- `Y`: 胜利次数
- `N`: 失败次数
- `message`: 胜率显示信息

2.4.2 文件存储格式

```
1 Y // 人类玩家获胜记录
2 N // AI 获胜记录
```

3 关键算法

3.1 AI 评估算法

采用基于规则的评估函数，考虑因素：

1. **防守优先级**：优先阻断对手四连（100000 分）
2. **进攻机会**：构建自身连珠（优先构建五连 999999 分）
3. **位置价值**：中心区域权重更高

评分权重矩阵：

$$\text{Score} = \sum_{\text{方向}} \begin{cases} 100000 & \text{对手 4 连} \\ 10000 & \text{对手活 3} \\ 5000 & \text{AI 活 3/4 连} \\ 500 & \text{AI 活 2} \end{cases} + 10 \times (n - |x - c| - |y - c|)$$

3.2 胜率统计算法

$$\text{胜率} = \frac{Y}{Y + N} \times 100\%$$

- `Y`: 从 `Rating.txt` 读取的“Y”行数
- `N`: 从 `Rating.txt` 读取的“N”行数

4 用户界面设计

界面组件与功能：

- **模式选择对话框**：游戏启动时选择人机/双人模式
- **棋盘绘制**：使用 QPainter 绘制 15×15 网格
- **棋子渲染**：黑色实心圆（玩家），白色空心圆（AI）
- **胜率对话框**：显示历史胜率并提供清空选项
- **获胜提示**：模态对话框显示获胜方

界面操作流程：

1. 启动游戏 → 选择对战模式
2. 显示历史胜率（可选择清空）
3. 玩家点击落子（人机模式下 AI 自动响应）
4. 五连珠时显示获胜对话框
5. 游戏结束记录胜率

5 编译运行说明

5.1 环境要求

- Qt 5.15.15
- c++ (Debian 14.2.0-19) 14.2.0
- g++ (Debian 14.2.0-19) 14.2.0

5.2 编译步骤

1. 写 makefile 文件：

```
1 make
```

2. 编译项目（提前写的 makefile 文件）：

```
1 CXX = g++
2 CXXFLAGS = -std=c++11 -Wall -fPIC
3 QT_INCLUDE = -I/usr/include/x86_64-linux-gnu/qt5/ \
4             -I/usr/include/x86_64-linux-gnu/qt5/QtWidgets \
5             -I/usr/include/x86_64-linux-gnu/qt5/QtGui \
6             -I/usr/include/x86_64-linux-gnu/qt5/QtCore
7 QT_LIBS = -lQt5Widgets -lQt5Gui -lQt5Core
8
9 SRC = main.cpp gamewindow.cpp gomokuboard.cpp aplayer.cpp Rating.cpp
10 OBJ = $(SRC:.cpp=.o) moc_gamewindow.o # 添加 moc 生成的目标文件
11 TARGET = gomoku
12
```

```
13 all: $(TARGET)
14
15 $(TARGET): $(OBJ)
16     $(CXX) $(CXXFLAGS) $^ -o $@ $(QT_LIBS)
17
18 # 生成 moc 文件
19 moc_%.cpp: %.h
20     moc $< -o $@
21
22 # 编译 moc 文件
23 moc_%.o: moc_%.cpp
24     $(CXX) $(CXXFLAGS) $(QT_INCLUDE) -c $< -o $@
25
26 # 编译普通源文件
27 %.o: %.cpp
28     $(CXX) $(CXXFLAGS) $(QT_INCLUDE) -c $< -o $@
29
30 clean:
31     rm -f $(OBJ) $(TARGET) moc_*
```

3. 运行程序：

```
1 ./gomoku
```

5.3 文件说明

文件	功能
gamewindow.cpp	主窗口和游戏流程控制
gomokuboard.cpp	棋盘状态管理和规则逻辑
aiplayer.cpp	AI 玩家决策算法
rating.cpp	胜率统计系统
main.cpp	程序入口点
Rating.txt	胜率数据存储