

Project 2 Grading Sheet

學號 1. _____

組別: _____

學號 2. _____

學號 3. _____

Due. 2021 / 05 / 17 , 補交打八折, 其餘0分。

滿分 100 , P2 P3 超出部分按 project 占比加分, 合計最多加總成績 10 分。

物件(必做, 沒做 0 分) (30%)

1. 使用物件管理遊戲流程 (GameManager) : _____ (10%)
2. 使用物件管理畫面顯示 (Viewer) : _____ (10%)
3. 使用物件回傳玩家行動 (Player) : _____ (10%)

遊戲機制 (必須要能進行遊戲到勝負結果) (50%)

1. Menu : _____ (5%)
2. 遊戲操作 :
 - a. 移動旗子 : _____ (5%)
 - b. Promoting, Castling, Passant Capturing(各5%) : _____ (15%)
 - c. Undo Redo : _____ (5%)
3. 結束判斷 :
 - a. 將死 : _____ (10%)
 - b. 無子可動和局 : _____ (5%)
4. 結束事件
 - a. 顯示勝負結果 : _____ (5%)

加分項目(50%)

1. 加入動畫 : _____ (5%)
2. 提示可移動路徑 : _____ (3%)
3. 提示可吃的棋子 : _____ (3%)
4. 提示被將軍 : _____ (3%)
5. 投降 : _____ (3%)
6. 用盡時間結束 : _____ (3%)
7. 顯示棋鐘 : _____ (2%)
8. 先攻後攻交換 : _____ (3%)
9. AI 繼承 player base class : _____ (10%)
10. Save / Load state to file : _____ (5%)
11. Log Replay : _____ (5%)
12. Network : _____ (5%)