已完成：

棋盘的图形界面，棋盘初始化（象棋开局）以及对战的所有基础功能

模式选择界面等不同模块的编写以及端口的对接

自由模式点击棋子摆棋的基本实现（经测试发现仍有少许bug，仍在改进中）

进行中：

对自由模式摆棋的优化

对悔棋功能的初步尝试与探讨，可能涉及对记录功能的重新编写（下文将详述）

对已有代码的进行测试以及进一步优化（主要是针对move函数）

优化记录功能的储存方式，将每一步棋后的棋局状态储存为字符串数组的形式，并作为文件导出

读谱功能的实现，基于上一步中实现的字符串数组文件，编写函数将数组在转换为图形

软件包装等下一步涉及的相关知识的学习

在第一轮结束后，我们小组的中国象棋课题项目已经初具雏形，棋盘、棋子的坐标，走棋规则，图形的实现，自由摆放棋子，记录等功能的完全或部分实现。在这样的基础上，我们就接下来应该实现的功能以及对已有的部分功能的改进进行了讨论。而讨论的重点就放在了记录功能的改进、悔棋功能以及读谱功能的加入。

前两个功能是在一起被提出的。在讨论时我们觉得在条件允许的情况下我们应该已经可以尝试悔棋功能的加入。最先提出的想法是添加悔棋按钮，点一下会回到上一步。而这就涉及到了对上一行记录的读取，进一步牵扯到了记录的每一行棋谱的读取问题，不过这就是另一个问题了。不过牵扯到记录之后，我们就提出了新想法：是否可以直接点击每一行记录来实现悔棋功能呢？ 关于这个想法的实现，有人提出使用按钮（原先的记录是文本框），但由于记录一般很长，过多按钮会直接影响程序的运行，所以这个饭饭被否决了。目前，这个功能还在构思当中，新的学习任务也就又一次开始了。

当我们讨论到点击记录悔棋的时候，一位用过类似象棋软件的同学又给我们的项目提出了新的想法：悔棋后重下的部分另起一列记录，从开始悔棋的第一步和原纪录形成对比。这个想法得到了大家的赞同，当然在实现方面还存在一定困难，这也是我们接下来学习和发展的方向。

在基础功能基本实现的情况下，怎样为这个“软件”添加更多功能并优化已有的代码便是我们接下来工作的重点。在这个过程中，测试的反馈和小组的讨论交流是我们对已有代码进行评估和优化的重要依据。总体而言，第二轮开始后，我们组的项目也算在已有的成果上继续向预定的方向上不断前进。