**中文摘要**

象棋起源于中国，最早可追溯到战国时期。随着时代的变迁，象棋的个数和种类以及玩法都有所变化，以至于演变成现在我们熟知的中国象棋。象棋的演变和创新可以让更多人参与到益智类竞技当中。

决战象棋是一款基于中国象棋行走规则的带有战斗力比较的游戏，当棋子攻击敌方棋子时会比较双方属性，胜者留，败者亡。结合战斗力比较以改变传统的中国象棋着法思维模式，让游戏带有不一样的趣味和挑战性，让双方玩家在游戏互动中得到更好的思维锻炼。

本系统利用Unity 3D游戏引擎开发，分为5个模块：计时模块、复盘模块、战斗模块、资源重用模块和界面。

关键词：战斗，计时，复盘，资源重用， Unity 3D

**ABSTRACT**

Chess originate in China, it dates back to the warring states period. With the changing times, the number and type of chess and the playing method make a difference, which evolves Chinese Chess we know. The evolution and innovation of chess can help more people participate in the competitive sports.

Battle chess, based on the rules of ChineseChess, is a game with comparison of combat power. It will compare the attributes of both sides when the chess attacks the enemy chess, winner survived, loser gone. Combining comparison of combat power to change traditional Chinese chess thinking mode, which makes the game fun and challenging, and makes both player get better mentai exercise in the game.

This system uses Unity 3D engine development, includeing five modules: battle, tiem, chessboard reuming, resource reuse, and interface.

Key words: Battle,time,chessboard resuming,resource reuse,Unity3D

# 1.诸论

**1.1研究背景与意义**

近几十年来，随着计算机硬件和软件技术的不断发展，人们的娱乐方式有了巨大的变化，电子游戏就是其中之一。电子游戏在整个计算机产业的带动下不断地创新和发展。自从计算机发明，向各个领域发展，到成为我们现在每天工作和生活必不可少的一部分的这个过程中，电子游戏也逐步渗入到我们每个人的娱乐活动当中。而计算机已经普及的今天，对于可以用计算机进行程序编辑的人来说，开发属于自己的游戏，已经不再是梦想。

益智类游戏相较于其他类型的游戏更有益身心健康，现如今，象棋游戏比比皆是，但由不同玩法和规则建立的象棋游戏并不多，如果象棋游戏有新的创新和玩法，那么将会给益智类游戏贡献出新的力量，将会让玩家改变新的思维模式来面对这个游戏。

**1.2决战象棋设计研究方法**

本系统使用C#语言和Unity 3D游戏引擎开发。一方面，C#的事件处理机制对游戏开发非常友好。另一方面，Unity 3D不仅支持C#语言开发，而且提供的API和强大的UGUI可视化编辑系统使游戏开发更加方便，因此，整体游戏功能会得到更好的完善。

**1.3本文的主要工作**

本文的主要工作是将战斗属性结合到象棋中，建立一个全新的象棋计算机系统，研究工作主要集中在以下几个方面:

1.战斗属性和计算

结合战斗属性，赋予棋子新的生命力，通过战斗计算决出胜负。

2.行走规则

各兵种行走规则各异，都需要相应的算法实现。

3.计时

计时跟回合切换息息相关，而本系统的回合切换因加入战斗属性而变得更为复杂，因此计时也会作出相应的改变。

4.资源重用

对于游戏来说，资源的优化既减轻硬件负担，也有利于提高游戏体验的流畅度。

5.悔棋和复盘

悔棋和复盘都需要记录棋谱，而且也因加入战斗属性而变得不一样。

**1.4本文的结构**

第一章阐述了选题背景，课题的研究方式，课题的主要工作和文章的章节安排。

第二章是系统的分析和总体设计。

第三章是给出了实验环境和程序实现。

第四章是全文的总结及展望。

# 参考文献

[1].unity3d配置Android环境，打包发布Apk流程详解.

https://www.jianshu.com/p/3c67fbfbb67c.2016.4.2

[2].[整理]unity3d优化总结篇.

http://www.cnblogs.com/harlan1009/p/3970584.html.2014.9.14

[3]. unity5.3新API使用进度条,异步加载场景的代码.

https://www.jianshu.com/p/bf4ec64cb454.2014.9.14

[4]. C#中委托、事件和回调函数的理解.

https://blog.csdn.net/hit\_why/article/details/54604908.2017.1.18

[5].计算机专业毕业论文(象棋游戏).

https://wenku.baidu.com/view/782c1d1910a6f524ccbf85c2.html.2010.12.29

[6].中国象棋游戏设计与实现毕业设计毕业论文.

https://wenku.baidu.com/view/037039115b8102d276a20029bd64783e09127d69.html?rec\_flag=default&mark\_pay\_doc=1&mark\_rec\_page=1&mark\_rec\_position=5&mark\_rec=view\_r\_1&clear\_uda\_param=1.2017.10.9

[7]. Unity - Scripting API

https://docs.unity3d.com/560/Documentation/ScriptReference/index.html.2017.7.12

[8].Unity基础 -- Git版本的源代码管理工具使用.

https://www.jianshu.com/p/fa06a5004d06.2016.12.15

[9]. iTween for Unity by Bob Berkebile.

http://www.pixelplacement.com/itween/documentation.php.2017.1.18

[10]. 百度百科.

https://baike.baidu.com/item/%E4%B8%AD%E5%9B%BD%E8%B1%A1%E6%A3%8B/278314?fr=aladdin.2017.1.18