实现中国象棋

2016信息安全 李沅城

目标：利用API和GDI相关实现中国象棋的图形界面化

步骤：1、实现棋盘。

2、实现棋子。

3、实现棋子可以在棋盘上移动。

4、对中国象棋的一些规则（马飞日、象飞田）的一些实现。

具体内容：打算仿照飞机的大战的相关操作。利用BACKGROUNDWINPRO和CHESSWINPRO，分开实现棋盘背景和棋子的绘制。棋子打算使用结构体存储（存储每个棋子的x,y坐标和该棋子是什么颜色的，以及它属于什么类的棋子）。将结构体以数组的方式存储。将棋盘平均分为90个部分，利用每次鼠标点击位置ONEKEYDOWN的坐标遍历所有棋子的位置来判断该点是否有节点，如果有则将该棋子的位置记录下来。

然后下次点击时，判定落子区域内有没有结构体的坐标符合，同时在没有违反象棋规则的前提下，把棋子的新位置给绘制出来。

如果发现在没违反情况下的这个位置可以落子的话，则将原来的棋子从结构体中删除，并在绘制完后进行判断，如果“将”或“帅”的结构体消失，则判断游戏结束。

不过以这种方法实现的话需要存储多张棋子的位图，可能最后完整程序内容很大。