

实现的功能

1. server端等待连接功能正常，等待连接时可以取消等待
2. client端进行连接功能输入ip及端口，对ip地址用正则表达式进行校验
3. 落子和将军时有对应音效
4. 分出胜负时弹窗告知双方
5. 单步走子超时判负
6. 认输功能
7. 能从文件加载残局(需要双方同意)
8. 对战过程中能保存残局
9. 一局结束时询问双方是否进行下一局，双方同意时开始新的一局

实现效果

1. 正常对局 [1.png](#)
2. 认输 [2.png](#)
3. 超时 [3.png](#)
4. 加载残局 [4.png](#)
5. 保存残局 [5.png](#)

实现思路

1. 窗口的主体由MainWindow实现，在其构造函数中负责将连接各个事件
2. 象棋的逻辑以及棋盘/棋子绘制由ChessFrame实现
3. 每种棋子用一个类来实现，它们都继承自一个抽象的Piece类，这样避免了复杂的switch，程序更加清晰
4. 网络部分，每次发送信息的第一个字节代表信息的种类，分种类不同分别处理
5. 残局的加载和保存用QFile和QTextStream来实现输入和输出