**M-Chess**

**Michael Ma(马骁博)**

**2016.9.28**

**Github：**[**https://github.com/MichaelMa666**](https://github.com/MichaelMa666)

**e-mail：**[**maxiaobo2015@163.com**](mailto:maxiaobo2015@163.com)

公司的项目进入sustaining阶段，终于有时间研究一下这些小东西。刚开始想做一个围棋的小程序，觉得围棋盘胜负会有某些神奇的算法，很感兴趣，但是围棋自己数子都不熟练怎么搞。还是选择了自己比较熟练的象棋。我觉得编程还是有一定规范比较好，因为上个项目就让我感受到了需求方的坑人。总是再不断的修改需求文档。折腾死我了- -! 自己还是一步一个脚印按照大学那个选修课（项目管理）来吧。Go go go~

## 需求：

* 以网络的形式进行对局（最好可以设计频道机制，可以满足多组对战同时进行）
* 通过猜拳决定谁先手（动画 or 按钮）
* 符合所有象棋的规则（如：马走日，相走田，炮打隔山子）
* 计算行棋步数和每步棋思考时间（超时要提醒）
* 可自行判断输赢

## 具体实现：

* 通过web-socket发送消息进行网络间通讯
* Layout棋盘坐标（9\*10）
* 鼠标click事件来获得玩家出棋信息
* 实现每种棋子的function
* 待定…