**嵌入式系统与技术实验报告**

**学号：**

**姓名：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 实验报告结构 | 实验报告内容 | 实验理解 | **报告成绩** | **评语** |
| □完全符合要求  □基本符合要求  □有比较多的缺陷  □完全不符合要求 | □充实正确  □基本正确  □有一些问题  □问题很大 | □明确  □较明确  □基本明确  □有一定理解 |  |  |

**教师签字： 日期:**

**实验名称：基于pygame和websocket的在线五子棋联机游戏**

**一 选题背景、开发工具与环境及选题意义**

* 1. **选题背景**

五子棋是一种流行的棋类游戏，在中国以及世界范围内都有广泛的普及度。随着计算机技术的发展和互联网的普及，越来越多的人开始使用计算机来进行游戏。基于pygame和websocket的五子棋联机游戏可以通过websocket的方式与不同的玩家进行游戏。

* 1. **开发工具及环境**

开发工具：Visual Studio Code

开发环境：Python 3.10.7 以及以下运行库 pygame,sys,collections,socket,json,select

* 1. **选题意义**

该实验旨在探讨基于pygame和websocket的五子棋联机游戏的开发和设计。通过本次实验，我们可以深入了解Python编程语言、Pygame游戏引擎和WebSocket协议的原理和应用，进而提高对这些技术的掌握能力与运用水平。

**二 设计**

**2.1 程序框架**

**2.2 核心数据结构**

**2.3 核心算法**

**2.4 分析**

**三 心得体会**