Data Structure Result Report-HW2

太空三 郭哲文 109607508

1. 規則

輸入欲移動的棋子座標時,依下列順序依序判定是否正確:

- (1) 檢查garneOverSign是否為1,若為1,則繼續往下執行。
- (2) 檢查起始座標是否為攻方棋子,若為1,則繼續往下執行。
- (3) 檢查目的地座標是否為棋盤,若為1,則繼續往下執行。
- (4) 檢查目的地座標是否為敵方棋子或為空,若為1,則繼續往下執行。
- (5) 檢查棋子移動方向、移動距離是否符合將旗規則,並利用迴圈檢測路徑中 間是否有其他棋子,若符合規則,則繼續往下執行。
- (6) 更新棋盤狀態
- 2. 編譯

輸入 gcc main. c - o main. out

不知道為什麼一直跳出 warning ☺

- 3. 執行
- (1) 輸入 ./main.out -n {FILENAME}.txt

第一個數字是橫列數字,第二個數字是直行數字。如果輸入 0 則是悔棋,回合回到上一局玩家。

```
9 8 7 6 5 4 3 2 1 −
香桂銀金王金銀桂香 1
・飛・・・・角・2
步步歩歩歩歩歩歩 3
・・・・・・・5
・・・・・・・6
歩歩歩歩歩歩歩歩 7
・角・・・・飛・8
香桂銀金王金銀桂香 9

[Blue] Please enter the coordinates of the piece you want to move:
```

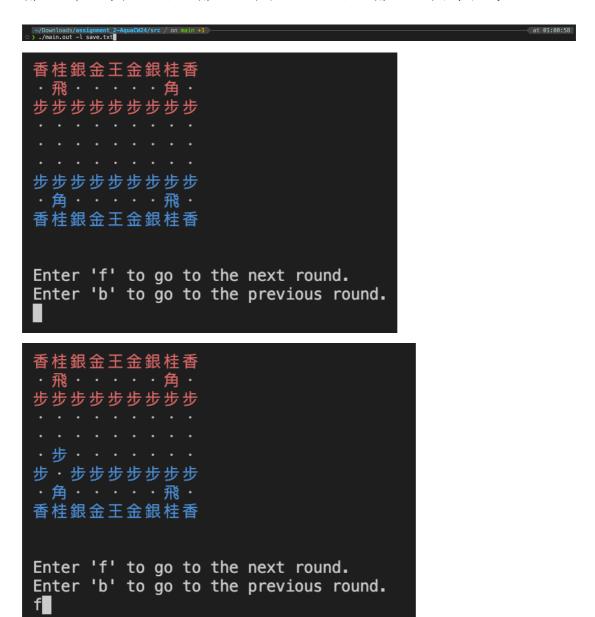
```
987654321 - 香桂銀金王金銀桂香1
・飛・・・・角・2
歩步歩歩歩歩歩歩歩3
・・・・・・・・5
・・・・・・・・6
歩歩歩歩歩歩歩歩7
・角・・・・飛・8
香桂銀金王金銀桂香9

[Blue] Please enter the coordinates of the piece you want to move:
87
[Blue] Please enter the coordinates of the place you want to put the piece onto:
86
```

其中一方的王被吃掉遊戲就結束了,遊玩的過程會被寫入 save.txt 裡。

(2) 輸入 ./main.out -l {FILENAME}.txt

輸入f即跳到下一回合,輸入b則返回上一回合,輸入x則結束程式。



```
Enter 'f' to go to the next round.
Enter 'b' to go to the previous round.

x

~/Downloads/assignment_2-AquaCW24/src / on main +3

took 47s / at 01:02:05
```

4. 流程

