

資料結構作業二

109501549 電機三 B 白琪澤

一、編譯

於 codeblocks 編譯，只有存下棋步驟功能，讀棋譜功能仍有問題。

```
      1 2 3 4 5 6 7 8 9
-1
0  -----
1  香馬銀金將金銀馬香
2  十飛十十十十十角十
3  兵兵兵兵兵兵兵兵
4  十十十十十十十十
5  十十十十十十十十
6  十十十十十十十十
7  兵兵兵兵兵兵兵兵
8  十角十十十十十飛十
9  香馬銀金將金銀馬香
10 -----
11
The chess you want to move(input coordinate):
```

二、展示部分功能

- 悔棋(輸入 0)

```
The chess you want to move(input coordinate):
7
6

Select the coordinates to place:
6
6

      1 2 3 4 5 6 7 8 9
-1
0  -----
1  香馬銀金將金銀馬香
2  十飛十十十十十角十
3  兵兵兵兵兵兵兵兵
4  十十十十十十十十
5  十十十十十十十十
6  十十十十十兵十十
7  兵兵兵兵兵十兵兵
8  十角十十十十十飛十
9  香馬銀金將金銀馬香
10 -----
11
The chess you want to move(input coordinate):
```

```
The chess you want to move(input coordinate):  
0
```

```
Regret.....
```

```
      1 2 3 4 5 6 7 8 9  
-1  
0  -----  
1  香馬銀金將金銀馬香  
2  十飛十十十十十角十  
3  兵兵兵兵兵兵兵兵  
4  十十十十十十十十  
5  十十十十十十十十  
6  十十十十十十十十  
7  兵兵兵兵兵兵兵兵  
8  十角十十十十十飛十  
9  香馬銀金將金銀馬香  
10 -----  
11
```

```
The chess you want to move(input coordinate):
```

- 吃對方棋，顯示於座標 x 為-1 即 11 橫列中

```
      1 2 3 4 5 6 7 8 9  
-1  
0  -----  
1  香馬銀金將金銀馬香  
2  十飛十十十十十角十  
3  兵兵兵兵十兵兵兵  
4  十十十十兵十十十  
5  十十十十兵十十十  
6  十十十十十十十十  
7  兵兵兵兵十兵兵兵  
8  十角十十十十十飛十  
9  香馬銀金將金銀馬香  
10 -----  
11  
The chess you want to move(input coordinate):  
4  
5  
Select the coordinates to place:  
5  
5
```

```
      1 2 3 4 5 6 7 8 9  
-1  兵  
0  -----  
1  香馬銀金將金銀馬香  
2  十飛十十十十十角十  
3  兵兵兵兵十兵兵兵  
4  十十十十十十十十  
5  十十十十兵十十十  
6  十十十十十十十十  
7  兵兵兵兵十兵兵兵  
8  十角十十十十十飛十  
9  香馬銀金將金銀馬香  
10 -----  
11  
The chess you want to move(input coordinate):
```

- 判斷輸贏(將軍死即輸)

```
The chess you want to move(input coordinate):
5
5

Select the coordinates to place:
1
5

  1 2 3 4 5 6 7 8 9
-1 兵
0  -----
1  香馬銀金飛金銀馬香
2  +飛+++++
3  兵兵兵兵+兵+兵兵
4  ++++++角兵++++
5  ++++++
6  ++++++
7  兵兵兵兵+兵兵兵兵
8  +角+++++
9  香馬銀金將金銀馬香
10 -----
11 兵將
Game over!
```

- 存檔下棋步驟，每次輸入即寫入文字檔

