# Assignment\_3

- 1. 編譯結果
  - casper@LAPTOP-1DKFTNB9:~/work/Shogi\$ gcc shogi.c
     casper@LAPTOP-1DKFTNB9:~/work/Shogi\$
- 2. 執行結果
- casper@LAPTOP-1DKFTNB9:~/work/Shogi(array)\$ ./a.out -n
  -s chessgame1.txt

987654321

| The state of th

打入棋子請輸入H 悔棋請輸入O

儲存先前對弈過程請輸入S

關閉遊戲請輸入x

玩家X輸入移動棋子的 X 座標與 Y 座標: ■

#### <del>#.</del>

987654321

\_\_\_\_\_

香桂銀金王金銀・・	1
・飛・・・・角・	2
步步步步步步步香	3
	4
	5
	6
步步步步步步步	7
・角・・・・飛・	8
香桂銀金玉金銀桂・	9

# 步香桂

升變請輸入y 不升變請輸入n 井

987654321

11 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21	=======================================	
11 . 213	香桂銀金王金銀・・	1
步步步步步步步杏  3	・飛・・・・角・	2
11.	步步步步步步步	3
4		4
· · · · · · ·   5		5
$  \cdot\cdot\cdot\cdot\cdot\cdot  \epsilon$		6
步步步步步步步步       7	步步步步步步步。	7
・角・・・・飛・  8	・角・・・・飛・	8
香桂銀金玉金銀桂・  9	香桂銀金玉金銀桂・	9

\_\_\_\_\_

# 步香桂

打入棋子請輸入H 悔棋請輸入Ø 儲存先前對弈過程請輸入S 關閉遊戲請輸入X 玩家X輸入移動棋子的 X 座標與 Y 座標: ■ 步

987654321

| Telestrian | Te

||香桂銀金玉金銀桂・||9 |-----

請輸入要打入的位置

### **光香桂**

1 1

打入棋子請輸入H 悔棋請輸入0 儲存先前對弈過程請輸入S 關閉遊戲請輸入X 玩家X輸入移動棋子的 X 座標與 Y 座標: h 請輸入要打入吃掉的第幾個棋子 9 8 7 6 5 4 3 2 1

| Telestrian | Te

\_\_\_\_\_

### 步香桂

打入棋子請輸入H 悔棋請輸入O 儲存先前對弈過程請輸入S 關閉遊戲請輸入X

玩家Y輸入移動棋子的 X 座標與 Y 座標: ■

步

9 8 7 6 5 4 3 2 1

步王

◎ 遊戲結束!玩家2獲勝casper@LAPTOP-1DKFTNB9:~/work/Shogi\$

casper@LAPTOP-1DKFTNB9:~/work/Shogi\$ ./a.out -l chessgame.txt\*

移動下一手請輸入f 繼續遊玩請輸入p 關檔請輸入x



3. 分析

目前吃掉的旗子仍以陣列儲存,無法使用動態記憶體跟 link list。

- 4. 參考資料
  - (1). https://shogi.hk/Gameplay-of-Japanese-Chess-Shogi/
  - (2). https://www.796t.com/article.php?id=190246

(3). Example of Getopt (The GNU C Library)