

Assingment 2

通訊三 109503528 李彥岑

完成事項

基本走法判斷

悔棋

讀取棋譜

勝負判斷

未完成事項

進階走法判斷（昇變）

計時

結果展示

新遊戲

```
bin — main.out -n new — 120x32

  1  2  3  4  5  6  7  8  9
1  香  桂  銀  金  王  金  銀  桂  香
2  0  飛  0  0  0  0  0  0  0
3  步  步  步  步  步  步  0  步  步
4  0  0  0  0  0  0  步  0  0
5  步  0  0  0  角  0  0  0  0
6  0  0  0  0  0  0  0  0  0
7  0  步  步  步  步  步  步  步  步
8  0  角  0  0  0  0  0  飛  0
9  香  桂  銀  金  王  金  銀  桂  香

1:步兵 2:香車 3:桂馬 4:銀將 5:金將 6:王將 7:角行 8:飛車
player x :choose row & column: (you can regret here) 5 1
where to go (row & column): 4 1
enter s to save; enter e to exit;
```

讀棋譜

```
bin — main.out -l new — 120x32

  1  2  3  4  5  6  7  8  9
1  香  桂  銀  金  王  金  銀  桂  香
2  0  飛  0  0  0  0  0  角  0
3  步  步  步  步  步  步  0  步  步
4  0  0  0  0  0  0  步  0  0
5  步  0  0  0  0  0  0  0  0
6  0  0  0  0  0  0  0  0  0
7  0  步  步  步  步  步  步  步  步
8  0  角  0  0  0  0  0  飛  0
9  香  桂  銀  金  王  金  銀  桂  香

1:步兵 2:香車 3:桂馬 4:銀將 5:金將 6:王將 7:角行 8:飛車
b to back f to front e to exit
if now is the first step, b will go to last step
if now is the last step, f will go to first step
```