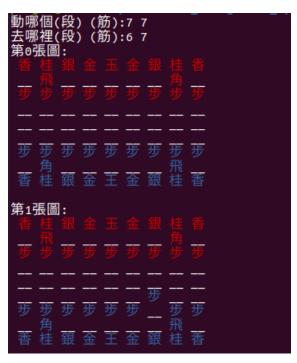
109503510 通訊三 龍芃如

進行編譯及執行(也可以到 bin 資料夾直接執行):

pengru@ubuntu:~\\$ cd 109503510_assignment_2/src
pengru@ubuntu:~/109503510_assignment_2/src\\$ gcc -o main main.c move.h init.h print.h rule.h
pengru@ubuntu:~/109503510_assignment_2/src\\$./main -n -s try.txt

開始移動:



若是輸入的值不符合規則(輸入的值不在 1~9 / 起始點沒有棋子/目的地已有自己的棋子/操作對方的棋子),重新輸入:

動哪個(段)(筋):7 7 動哪個(段)(筋):7 9 去哪裡(段)(筋):7 9 去哪裡(段)(筋):7 9 去哪裡(段)(筋):7 9 動哪個(段)(筋):7 9 動哪個(段)(筋):7 9 去哪裡(段)(筋):6 9 動哪個(段)(筋):6 7 動哪個(段)(筋):6 6

詢問是否繼續玩:

輸入f繼續玩 or 輸入b反悔 or 輸入q離開:f

每一步下完可以決定是否悔棋,若想要反悔,按b就可以重下那一步,按2次b,就在往回(對手也要重下),以此類推。

輸入f繼續玩 or 輸入b反悔 or 輸入q離開:b 輸入f繼續玩 or 輸入b反悔 or 輸入q離開:b 輸入f繼續玩 or 輸入b反悔 or 輸入q離開:f

按 q 離開則會自動輸出 txt 檔:

輸入f繼續玩 or 輸入b反悔 or 輸入q離開:q

重播棋譜(棋譜太長,後面略):

```
pengru@ubuntu:~/109503510_assignment_2/src$ ./main -l try.txt
0:
```