

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:

```
動哪個(段)(筋):7 7
去哪裡(段)(筋):6 7
第0張圖:
  香  桂  銀  金  玉  金  銀  桂  香
  飛  步  步  步  步  步  步  角  步
  步  步  步  步  步  步  步  步  步
  步  步  步  步  步  步  步  步  步
  香  桂  銀  金  王  金  銀  桂  香
第1張圖:
  香  桂  銀  金  玉  金  銀  桂  香
  飛  步  步  步  步  步  步  角  步
  步  步  步  步  步  步  步  步  步
  步  步  步  步  步  步  步  步  步
  香  桂  銀  金  王  金  銀  桂  香
```

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 9
去哪裡(段)(筋):6 98
動哪個(段)(筋):7 9
去哪裡(段)(筋):6 9
動哪個(段)(筋):7 7
去哪裡(段)(筋):7 9
destination有自己的棋子
動哪個(段)(筋):7 7
去哪裡(段)(筋):6 7
動哪個(段)(筋):7 6
去哪裡(段)(筋):6 6
沒棋子!
請操作自己的棋子
```

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:

香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香
飛	飛	步	步	步	步	步	角	步
步	步	步	步	步	步	步	步	步
---	---	---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---	---	---
步	步	步	步	步	步	步	步	步
角	角	銀	金	王	金	銀	飛	步
香	桂	銀	金	王	金	銀	桂	香

1:

香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香
飛	飛	步	步	步	步	步	角	步
步	步	步	步	步	步	步	步	步
---	---	---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	步	---	---
步	步	步	步	步	步	---	步	步
角	角	銀	金	王	金	銀	飛	步
香	桂	銀	金	王	金	銀	桂	香

2:

香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香
飛	飛	---	步	步	步	步	角	步
步	步	步	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	步	---	---
步	步	步	步	步	步	---	步	步
角	角	銀	金	王	金	銀	飛	步
香	桂	銀	金	王	金	銀	桂	香

3:

香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香
飛	飛	---	步	步	步	步	角	步
步	步	步	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	步	---	---
步	步	步	步	步	步	---	步	步
角	角	銀	金	王	金	銀	飛	步
香	桂	銀	金	王	金	銀	桂	香