## Assignment #2 110503523 通訊二 王以豪

### 1. 編譯結果:

• richie0203@RichieG15:~/workspace/ShogiPtr\$ make
 gcc -c src/rule.c -o build/rule.o
 gcc -c src/main.c -o build/main.o
 gcc -c src/data.c -o build/data.o
 gcc -c src/watcher.c -o build/watcher.o -lev
 gcc build/rule.o build/main.o build/data.o build/watcher.o -o bin
 /chess -lev

### 2. 執行結果:

○ richie0203@RichieG15:~/workspace/ShogiPtr\$ make run

# o richie0203@RichieG15:~/workspace/ShogiPtr\$ make load

### 3. 功能介紹:

(1) 按下 E/e 將儲存遊戲並終止遊戲。

(2) 按下 S/s 將儲存遊戲(可繼續執行)

### 4. 分析:

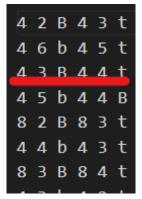
#### 遇到的問題:

- (1) (已解決)目前在讀取棋盤模式時,雖能正常運作。然而從該模式輸入P進入遊玩模式時,雖已可以將新的數據覆蓋到原數據上,但無法將沒覆蓋的後續數據移除。
  - 目前解法:在寫檔前偵測 maxcount(該次讀檔最大手數) 是否大於 count(當前回合手數),若成立則在寫檔時多寫 進一個"-1",下次讀檔如果遇到"-1"便直接 break 跳離迴 圈並將 maxcount 更新。



原檔案(選擇的座標/棋子名稱/前往的座標/前往的位置名稱)

移動上一手直到第3手時



應從紅線處下方開始續寫



做了2次移動後(移動 j 及 S) 理論上遊戲只進行到紅框以上,但紅框(及以下) 的棋譜並未移除,將導致下一次讀檔產生錯誤。

```
1 4 2 B 4 3 t
2 4 6 b 4 5 t
3 4 3 B 4 4 t
4 5 8 j 4 7 t
5 0 0 S 0 1 t
6 -1
7 | b 4 3 t
8 8 3 B 8 4 t
9 4 3 b 4 2 t
10 8 4 B 8 5 t
11 4 2 b 4 1 t
12 8 5 B 8 6 b
13
```

目前解決方法 → 寫入「-1」進檔案中

- (2) (部份解決)升變的棋子在吃掉後被對方打入,在悔棋及復盤 方面(chessBack)會顯示錯誤。
  - 目前解法:將升變後被打入的棋子以另外的符號紀錄,在 被回復時(進入駒台時)將變回升變後的符號。
  - 尚未解決:升變過後的棋子在

```
^{\prime *} Change the chess that already promoted and being dropped^{*}/
void changeChess(char *c){
    switch(*c){
            *c = 'H';
            break;
            *c = 'D';
            break;
            *c = 'A';
            break;
            *c = 'X';
            break;
            *c = 'P';
            break;
        case 'Q': //Q -> と
            *c = 'K';
            break;
```

目前解決方法 → 原先升變後的馬「H」變成「U」。在要被回復(chessBack) 時執行 changeChess 函式將棋子變回來並放進駒台