

Shogi System Architecture

Assignment_2.c

- └ main : 主程式
 - └ shogi : 設定所有棋子的資訊
 - └ OpenOldGame : 開啟舊局，將舊局的資料 push 進 Stack，
| 並詢問使用者輸入 f/b 進行觀看紀錄的流程。
 - └ JudgeBeforeMove : 判定使用者輸入的第一組座標是否可移動
| (空棋盤/敵方棋子皆為不可移動)
 - └ JudgeToMove : 判定使用者輸入的第二組座標是否為可移動至的位置
| | (非棋子可走動的範圍/目的地是自己的棋時不可移動)，
| | 可移動便移動。
 - └ Checkmove : 設定每一種棋子的可移動範圍供 JudgeToMove 判定。
 - └ distance : 計算兩座標間的距離。
 - └ Change : 判定棋子是否在可變棋的範圍，並詢問使用者是否變棋。
 - └ StoreBoard : 將 Stack 中的座標存進檔案裡，並關閉遊戲。
 - └ Pop
 - └ Push
 - └ BoardUpdate : 更新每一動棋盤的狀態。
 - └ PrintBoard : 將棋盤輸出。

Assignment_1.h : 定義段、筋、棋子數量與各種棋子，
宣告函式。