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。