

## Assignment#2

### 1. 編譯結果

```
● irenechao@LAPTOP-JKQAULJJ:~/jiangchi$ make  
gcc -o bin/main build/main.o
```

### 2. 執行結果

```
 9 8 7 6 5 4 3 2 1  
香桂銀金王金銀桂香1  
 飛          角 2  
步步步步步步步步3  
                                4  
                                5  
                                6  
步步步步步步步步7  
 角          飛 8  
香桂銀金王金銀桂香9  
  
輸入移動的x座標與y座標  
█
```

//初始顯示

```
 9 8 7 6 5 4 3 2 1  
香桂銀金王金銀桂香1  
 飛          角 2  
步步步步步步步步3  
                                步 4  
                                5  
                                6  
步步 步步步步步步7  
                                飛 8  
香桂銀金王金銀桂香9  
角  
輸入移動的x座標與y座標  
█
```

//吃子顯示

```
 9 8 7 6 5 4 3 2 1  
香桂銀金王金銀桂香1  
 飛          角 2  
步步步步步步步步3  
                                4  
                                5  
                                6  
步步步步步步步步7  
 角          飛 8  
香桂銀金王金銀桂香9  
  
輸入移動的x座標與y座標  
0  
悔到底了  
█
```

//悔棋

```
9 8 7 6 5 4 3 2 1
香桂銀金王金銀桂香1
 飛          角 2
步  步步步步角 步3
 步          步 4
          5
      步      6
步步  步步步步步7
          飛 8
香桂銀金玉金銀桂香9
步
輸入移動的x座標與y座標
3 3
輸入目標x座標與y座標
5 1
遊戲結束◎▽◎
```

//遊戲結束

```
1   2 6 2 5 .B
2   7 2 7 3 .b
3   1 7 6 2 bJ
4   1 2 1 3 .b
5   6 2 4 0 wJ
6
```

//前兩個數字代表輸入的座標，後兩個數字代表目標座標；第一個字母代表被吃掉的棋子，第二個字母代表移動的棋子。

```
9 8 7 6 5 4 3 2 1
香桂銀金王金銀桂香1
 飛          角 2
步步步步步步步步步3
          4
          5
          6
步步步步步步步步步7
 角          飛 8
香桂銀金玉金銀桂香9

輸入f/F查看下一步
輸入b/B查看上一步
b
已經到開始的狀態了
█
```

//復盤

```

9 8 7 6 5 4 3 2 1
香桂銀金角金銀桂香1
飛          角 2
步  步步步步  步3
步          步 4
          步 5
        步 6
步步  步步步步步步7
          飛 8
香桂銀金玉金銀桂香9
步王
輸入f/F查看下一步
輸入b/B查看上一步
f
已經是最後一步了
█

```

//復盤

```

9 8 7 6 5 4 3 2 1
香桂銀金王金銀桂香1
飛          角 2
步步步步步步步步3
          4
          5
        步 6
步步  步步步步步步7
        角          飛 8
香桂銀金玉金銀桂香9

輸入移動的x座標與y座標
/
退出遊戲

```

//退出遊戲

### 3. 分析

遇到的問題：

1. 復盤的時候被吃掉的棋子沒有正常放回棋盤，後來使用 '.' 取代 '' 儲存空白，並且改善儲存在 txt 檔裡面的方式。
2. 原本悔棋跟存檔輸入除了 0 或 s/S 之外還要再輸入另一個值才能執行（悔棋）或不能執行（存檔），因為座標原本是用 %d%d 存，後來使用 %c 存第一個值，並且在第一個輸入後就判斷來解決問題。