Assignment#2

- 1. 編譯結果
 - irenechao@LAPTOP-JKQAULJJ:~/jiangchi\$ make gcc -o bin/main build/main.o
- 2. 執行結果

```
987654321
香桂銀金王金銀桂香1
飛 角 2
步步步步步步步3
4 5
6
步步步步步步步步7
角 飛 8
香桂銀金玉金銀桂香9
輸入移動的X座標與Y座標
```

//初始顯示

```
987654321
香桂銀金王金銀桂香1
飛 角 2
步步步步步 步步3
步 4
5
步 5
步 5
步步步步步步7
飛 8
香桂銀金玉金銀桂香9
角
輸入移動的x座標與y座標
```

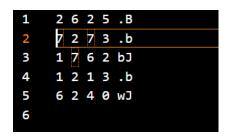
//吃子顯示

```
987654321
香桂銀金王金銀桂香1
飛 角 2
步步步步步步3
4
5
6
步步步步步步步步7
角 飛 8
香桂銀金玉金銀桂香9
輸入移動的X座標與Y座標
0
悔到底了
```

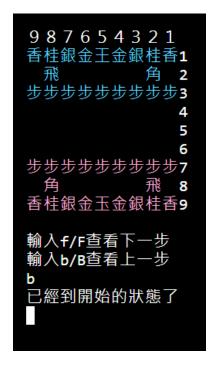
//悔棋

```
987654321
香桂銀金王金銀桂香1
          角 2
 飛
          步3
步 步步步步角
          步
 步
            4
            5
            6
步步 步步步步步步7
          飛 8
香桂銀金玉金銀桂香9
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



//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。



//復盤

//復盤

```
987654321
香桂銀金王金銀桂香1
飛 角 2
步步步步步步步
4
5
步步步步步步步
6
步步步步步步步
7
角
看柱銀金玉金銀桂香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。