

## 編譯結果

```
$ gcc -o main main.c Play.c Play.h Print.c Print.h Rule.c Rule.h shogi.h -lm -lev
```

## 執行結果

開新遊戲並儲存檔案 `$ ./main -s test1.txt -n`

初始化面

```
Player X Time:7
1 2 3 4 5 6 7 8 9
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
 飛          角 8
香桂銀金王金銀桂香 9
Player Y Time:0
Now is X turns.(-1:surrander 0:regret)
█
```

輸入移動(1,3) -> (1,4)

```
Player X Time:65
1 2 3 4 5 6 7 8 9
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
 飛          角 8
香桂銀金王金銀桂香 9
Player Y Time:0
Now is X turns.(-1:surrander 0:regret)
Column now:
Row now:3
Row to go:1
Column to go:4█
```

```
Player X Time:81181
1 2 3 4 5 6 7 8 9
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          角 8
香桂銀金王金銀桂香 9
Player Y Time:15
Now is Y turns.(-1:surrander 0:regret)
█
```

投降(輸入-1)

```
Player X Time:6
1 2 3 4 5 6 7 8 9
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          角 8
香桂銀金王金銀桂香 9
Player Y Time:2
Now is Y turns.(-1:surrander 0:regret)
Do you sure to surrender and exit?[y/n]y█
```

```
Player X
1 2 3 4 5 6 7 8 9
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          角 8
香桂銀金王金銀桂香 9
Player Y
PlayerX win
█
```

讀取舊檔

```
$ ./main -l test1.txt
```

初始化面

```
Player X
1 2 3 4 5 6 7 8 9
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
 飛          角 8
香桂銀金王金銀桂香 9
Player Y
enter(f:forward b:backward 0:exit):
```

輸入 f 進行下一步

```
Player X
1 2 3 4 5 6 7 8 9
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
 飛          角 8
香桂銀金王金銀桂香 9
Player Y
enter(f:forward b:backward 0:exit):f
```

```
Player X
1 2 3 4 5 6 7 8 9
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          角 8
香桂銀金王金銀桂香 9
Player Y
enter(f:forward b:backward 0:exit):
```

輸入 0 退出

```
Player X
1 2 3 4 5 6 7 8 9
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          角 8
香桂銀金王金銀桂香 9
Player Y
enter(f:forward b:backward 0:exit):0
(base) wch@wch-virtual-machine:~/vistual stdio/c c++/datastructurehw/HW2$
```