

山东大学 计算机科学与技术 学院

计算导论与程序设计 课程实验报告

学号：202200130048	姓名：陈静雯	班级：6
实验题目：五子棋程序设计		
实验学时：8	实验日期：12月8号	
<p>实验目的：</p> <p>熟悉 C 语言、图形库、文件读写等相关知识</p>		
<p>硬件环境：</p> <p>(所使用的机器的型号、CPU 型号等硬件信息)</p> <p>Mate Book B3-420</p> <p>11th Gen Intel(R) Core(TM) i7-1165G7 @ 2.80GHz 2.80 GHz</p>		
<p>软件环境：</p> <p>(所使用的操作系统，编程环境 IDE 的名称，版本等软件信息)</p> <p>Win64 Visual Studio 2022</p>		
<p>实验内容与实验步骤：</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 下载 Visual Studio 2022 和 Easyx 图形库</li><li>2. 熟悉图形库各种函数用法</li><li>3. 创建项目</li><li>4. 编写 PVP、PVE 以及保存记录相关代码</li><li>5. 调试完善</li><li>6. 打包 exe</li></ol>		

结论分析与体会：

- 1、判断鼠标响应要套一个 while 循环
- 2、getchar 要写在 while (1) 外面，否则程序无法响应鼠标点击，这个 bug 卡了两次
- 3、写函数会方便很多
- 4、判断落子权值的算法还可以再完善，有时候不能下到最合适的地方
- 5、可以再加一些音乐，完整的五子棋应该有用户登录，实现联机，以及计分排行之类的
- 6、总之，比较粗糙，还差得远 \_(:зゝ∠)\_

附录：程序代码、调试过程及测试用例（运行结果截图）

（下附初始界面，下棋界面）



