

**DBMS项目使用手册**

**项目名称：\_\_DBMS \_\_**

**组 长：\_\_王开阳\_\_\_**

**组 员 一: \_\_李星原\_\_\_**

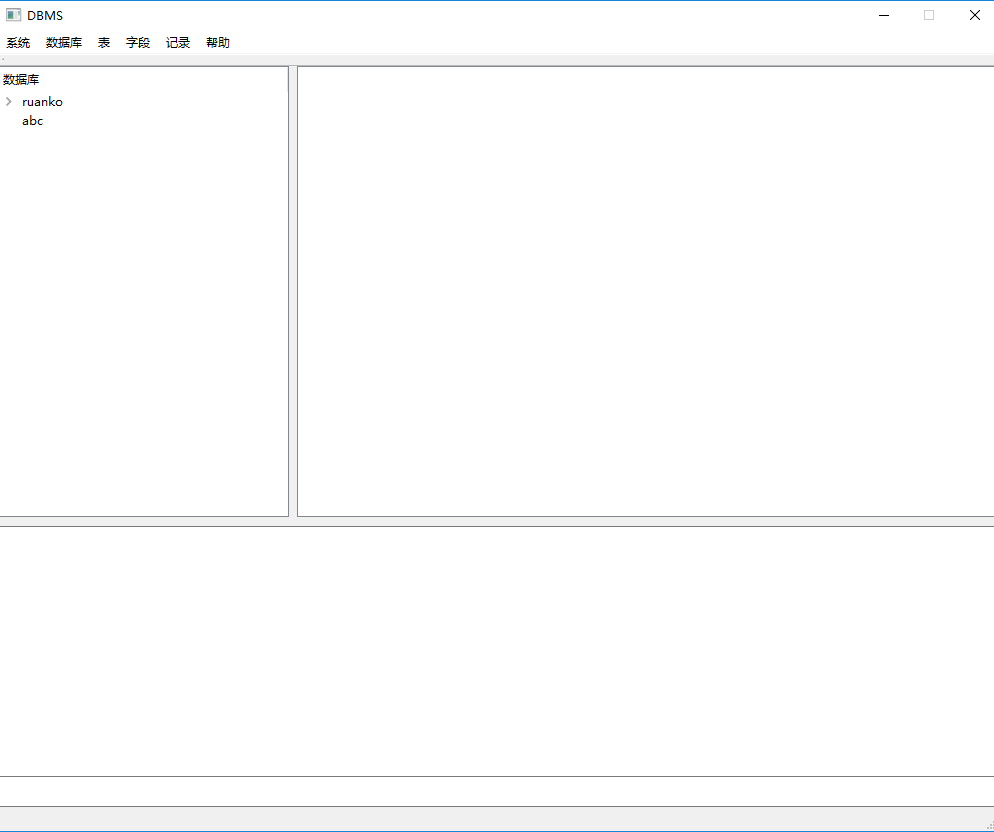
**组 员 二: \_\_王锴贞\_\_\_**

**组 员 三: \_\_莫日根呼\_\_\_**

**指导教师：\_\_冯凤娟\_\_\_**

**授课时间： 2018 —— 2019 学年 第 一 学期**

# 1. 项目整体架构



主界面

# 2. 主要功能说明

## 2.1数据库管理

用户可于主界面点击开始游戏进入人人对战游戏界面，进入前需选定是否带禁手，进入游戏界面后可开始下棋，黑子先行，两个玩家可自行决定走棋顺序，最新的每一步棋均有高亮显示，左侧的重新开始，提示，悔棋，认输，以及保存棋盘功能随时可用。

**重新开始**：重新开始新的对局；

**提示**：轮到某一玩家回合时可点击提示使电脑为玩家智能落一个子；

**悔棋**：点击悔棋可将棋盘上高亮棋子撤回，且可多次悔棋。

**认输**：轮到某一玩家回合时点击认输，对方胜利；

**保存棋盘**：将现有对局保存到文件中，可在主界面点击读取棋盘将已保存的棋盘文件读取到棋盘。（注意只能将保存的棋局文件名设为英文）

当一方胜利后弹出胜利对话框并选择是否保存棋局，之后返回主界面。

## 2.2表管理

用户可于主界面点击人机对战进入人机对战游戏界面，进入前需选定人机难度（简单，中等，困难）、是否带禁手、是否先手，进入游戏界面后可开始下棋，按照选定的顺序开始下棋，最新的每一步棋均有高亮显示，左侧的重新开始，提示，悔棋，认输，以及保存棋盘功能随时可用，当一方胜利后弹出胜利对话框并选择是否保存棋局，之后返回主界面。

**重新开始**：点击重新开始，重新开始新的对局；

**提示**：点击提示，电脑为玩家智能落一个子，对手继续走棋；

**悔棋**：点击悔棋会将自己的最新一个子与电脑的最新一个子删去，玩家继续走棋，此外，可多次悔棋。

**认输**：玩家可随时点击认输，电脑胜利；

**保存棋盘**：将现有对局保存到文件中，可在主界面点击读取棋盘将已保存的棋盘文件读取到棋盘。（注意只能将保存的棋局文件名设为英文）

当一方胜利后弹出胜利对话框并选择是否保存棋局，之后返回主界面。

## 2.3字段管理

用户可于主界面点击联机对战进行联机对战，进入前需选定本地为主机或客户端，若为主机则输入端口号等待客户端联机，若为客户端需输入IP地址与端口号连接主机，连接成功后进入游戏界面即可开始下棋，主机持黑子开始下棋，客户端持白子，最新的每一步棋均有高亮显示，左侧的重新开始，悔棋，认输，以及保存棋盘功能随时可用，提示按钮只有轮到自己回合时才可使用。

**重新开始**：点击重新开始，发送信息至另一端，若另一端同意则重新开始对局，若不同意，返回消息“对方不同意重新开始，请继续对局”，对局继续；

**提示**：点击提示，发送信息至另一端，若另一端同意则电脑为玩家智能落一个子，对手继续走棋，若不同意，返回消息“对方不同意提示，请继续对局”，该玩家继续走棋；

**悔棋**：

a.若轮到自己回合点击悔棋，发送消息至另一端，另一端同意则撤回棋盘上两个棋子，自己继续走棋，不同意则返回消息“对方不同意悔棋，请继续对局”；

b.若轮到对方回合时点击悔棋，发送消息至另一端，另一端同意则撤回棋盘上高亮棋子，

自己继续走棋，不同意则返回消息“对方不同意悔棋，请继续对局”；

c.可多次悔棋；

**认输**：玩家可随时点击认输，对方胜利；

**保存棋盘**：将现有对局保存到文件中，可在主界面点击读取棋盘将已保存的棋盘文件读取到棋盘。（注意只能将保存的棋局文件名设为英文）

当一方胜利后弹出胜利对话框并选择是否保存棋局，之后返回主界面。

## 2.4记录管理

用户可于主界面点击读取棋盘按钮读取已保存的棋盘数据，棋局会显示于界面上，玩家可操控双方棋子继续走棋

## 2.5 约束管理

用户可于主界面点击读取棋盘按钮读取已保存的棋盘数据，棋局会显示于界面上，玩家可操控双方棋子继续走棋

## 2.6 界面管理

用户可于主界面点击读取棋盘按钮读取已保存的棋盘数据，棋局会显示于界面上，玩家可操控双方棋子继续走棋