

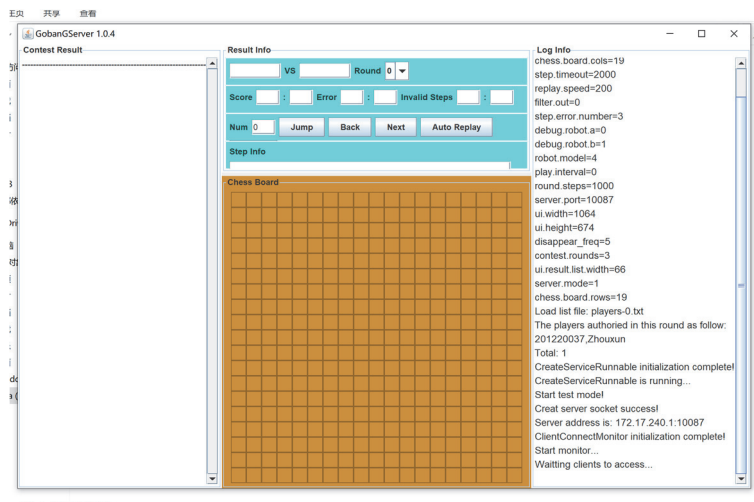
连六子使用说明

一. 与助教的机器人对局

在 Define.h 中按如图设置

```
#define ...  
#define SERVER_IP "127.0.0.1" //server ip  
#define SERVER_PORT 10087 //server port
```

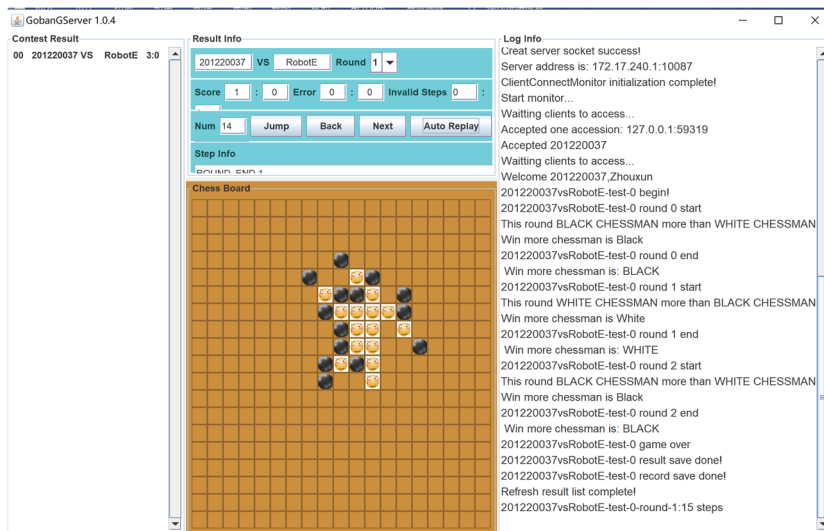
打开 Connect6.jar



编译并运行代码，等待程序结束

```
D:\Private\MyCode\C++\pro4\Debug\Project1.exe  
Close socket  
Connect server: 127.0.0.1:10087  
Authorize 201220037  
Game Start!  
Round 0 Ready Start!  
Round start received msg BB  
Send BB -> rtn: 0  
generate one step at position (10, 8, 11, 9) : SP10081109  
receive msg RYP100811090  
receive msg RYP090709081  
generate one step at position (12, 10, 13, 11) : SP12101311  
receive msg RYP121013110  
receive msg RYP090614121  
generate one step at position ( 9, 5, 9, 11) : SP09050911  
receive msg RYP090509110  
receive msg RYP100711081
```

右击 Connect6.jar 界面左面空白区，refresh 查看结果



二. 自己和自己的机器人打

你需要提前装好 “easyX.h” 这个第三方库

在 main.cpp 立将这部分注释取消，将上面代码注释掉即可

```
///  
//Game test;  
//test.HumanGame();  
//test.AIGame(1); //humanColor = WHITE
```

因为作者写说明时，easyX 已经卸载，故无法在此演示

三. 和别人的机器人打

见课程资料，自己琢磨去（其实是作者自己没搞过）