# 一、软件总体结构

## 1.软件包结构设计

软件包结构如下：

|  |  |
| --- | --- |
| 包 | 注释 |
| com.opengo.opengoapp | 项目主入口文件 |
| com.opengo.opengoapp.frame | 围棋界面部分 |
| com.opengo.opengoapp.engine | 围棋引擎部分（后面不再分包） |
| com.opengo.opengoapp.frame.gui | 界面显示组件 |
| com.opengo.opengoapp.frame.enum | 界面枚举类（状态转换） |
| com.opengo.opengoapp.frame.units | 界面外部组件类 |
| com.opengo.opengoapp.frame.logic | 界面围棋逻辑与棋规类 |
| com.opengo.opengoapp.frame.cpnt | 界面内部组件类 |
| com.opengo.opengoapp.frame. | 界面功能接口类 |

## 2.软件总体设计

软件总体分为两部分。一部分为界面程序，负责一个基本围棋软件的实现，并向围棋引擎提供接口。另一部分为围棋引擎，实现一个围棋智能。

软件应该能够实现人人对战和人机对战。

## 3.软件总体功能设计

软件应该具有一般围棋软件的所有必要功能。

这些功能有保存棋谱、读取棋谱、棋谱操作、退出程序、对局设置、开始对局、计时器、棋谱记录、落子、PASS、悔棋、认输、形式评估（可不做）、暂停、摆棋（可不做）等。