

# Connect6 Server使用手册

## 文件结构

	文件	描述
1	config/server.propert	保存服务器参数
2	players/	存放选手名单
3	Connect6.jar	服务器程序jar包
4	record/	存放每次对战的棋局信息
5	logs/	存放每次对战结果信息
6	result/	系统日志
7	lib/	存放log4j jar包
8	Icons/	存放UI使用的图标

其中，在使用时1-2可能需要修改；3只需使用；4-6只需查看；7-8不用管。

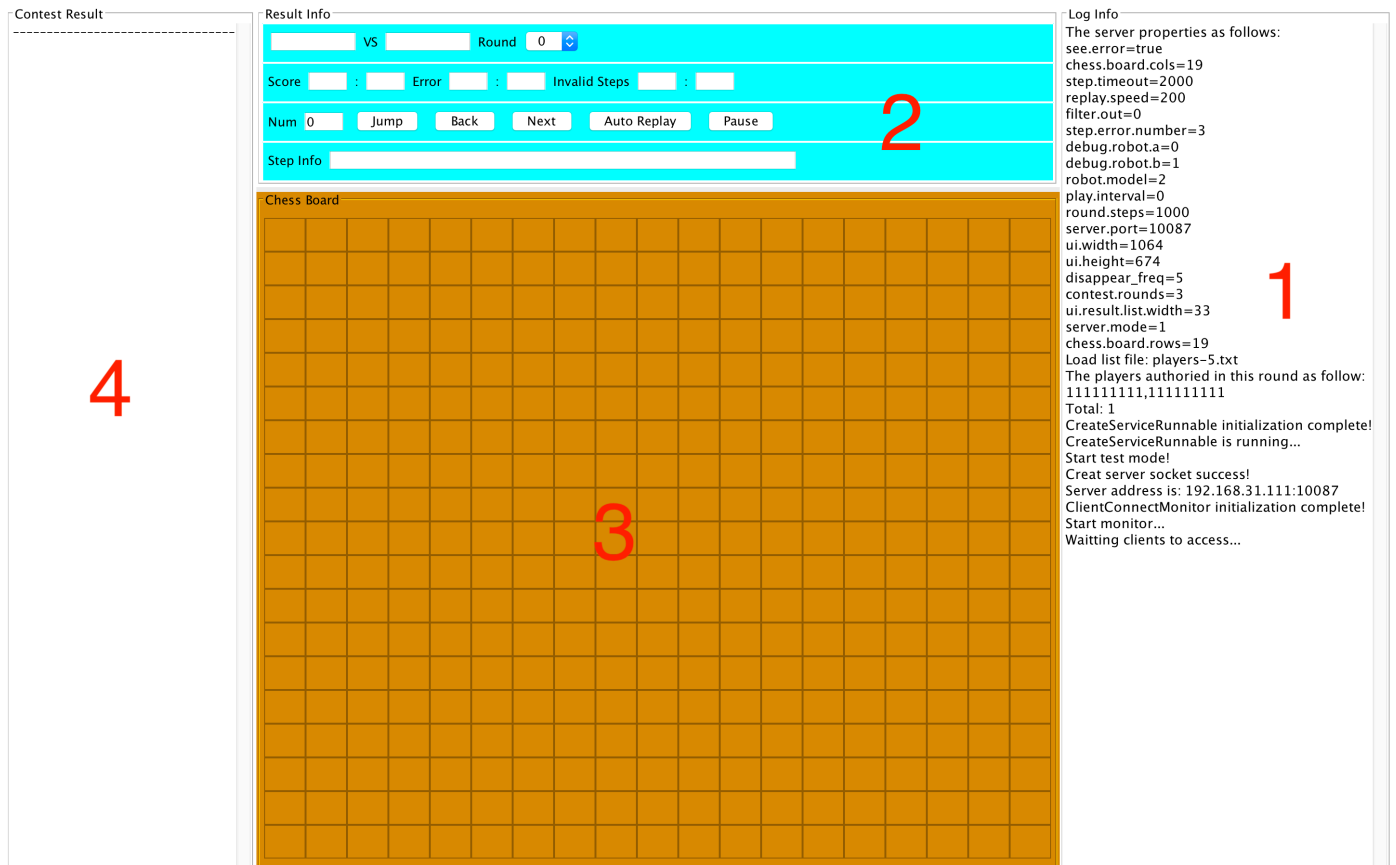
## 服务器参数

服务器参数保存在 Server/config/server.properties文件中，主要介绍在实验过程中可能需要修改的参数。

	参数	描述
1	server.port	服务器端口，一般不需要修改
2	server.mode	服务器模式：1是test，即客户端ai与服务器ai对战；0是contest，即比赛模式
3	contest.rounds	每一次对战的回合数，默认为3，禁止修改
4	chess.board.rows	棋盘行数，禁止修改
5	chess.board.cols	棋盘列数，禁止修改
6	step.timeout	每一步允许的时长，超时error数目加1，禁止修改
7	step.error.number	允许的最多的超时次数，禁止修改
8	robot.model	test模式下服务器ai选择，0:RobotA, 1:RobotB, 2:RobotC, 3:RobotD, 4:RobotE, 其他值无效
9	ui.width	ui界面宽度，一般不要修改，如果ui显示不正常可以通过鼠标拉动或者全屏来使它显示正常
10	ui.height	ui界面高度，一般不要修改
11	ui.result.list.width	结果列表宽度. Windows, Ubuntu建议值 66. Mac建议值 33.
12	replay.speed	复盘时自动回放速率，默认 200ms 下一手棋

以上请注意：一定不要修改禁止修改的参数；除非你有充足的理由，不要修改一般不需要修改的参数；其他参数可以根据功能或用户需要进行设置。

## UI界面



## 1区

显示服务器参数，连接状况，对局状态等信息。

## 2区

第一行：显示对战双方的身份信息以及对局轮次

第二行：Score总比分，Error通信超时次数，Invalid Steps不合法落子步数

第三行：与复盘功能一起介绍

第四行：每一步落子信息

## 3区

棋盘

## 4区

结果显示与处理区，稍后结合具体使用模式介绍

# 复盘功能

对局结束后，在4区右键单击调出选项，点击 Refresh Results，刷新已经结束的对局结果

点击选中一场对局，右键选择 Replay Contest，中间棋盘中将会复盘比赛。

可以通过2区第三行对复盘过程进行控制：Num设置一个合法数值，单击Jump自动跳到这一步；Back回退一步；Next前进一步；Auto Replay自动回放；Pause自动回放暂停。

## test模式

### 第一步 修改player/player-X.txt(X 为最大的数字)

player-X.txt的每一行是一个选手信息，格式是：ID(9位)，password(6位)，用户名(3-9位)

test模式下只需要包含一条选手信息即可

### 第二步 修改服务器参数

将config/server.properties中的server.mode设置为1，robot.model设置为0-4中的一个数。

### 第三步 启动服务器程序

打开命令行，cd到Server目录下，执行 java -jar Connect6.jar命令。

### 第四步 修改客户端参数

将Define.h中ID修改为palyer-X中包含的id，PASSWORD修改为对应的password，SERVER\_IP修改为127.0.0.1或启动服务器程序后在UI界面1区显示的Server address。

### 第五步 启动客户端程序

可能需要再次输入用户ID和密码，然后就能看到客户端ai和服务器ai对弈。

## contest模式

以下学生要进行的操作只有第四步和第五步，其余都由助教完成。

### 第一步 生成player/player-1.txt文件

先清空player目录下所有文件，然后导入player-1.txt文件

palyer-1.txt文件包含所有参赛选手信息，每一行是一个选手信息，建议的格式是：ID学号，密码123456，用户名学号

### 第二步 修改服务器参数

将config/server.properties中的server.mode设置为0

### 第三步 启动服务器程序

打开命令行，cd到Server目录下，执行 java -jar Connect6.jar命令。

将UI界面1区显示的Server address告知所有参赛选手，然后等待选手连接服务器，当所有参赛选手都连接上服务器之后比赛自动开始，在这之前，UI1区每隔一段时间会提示还没有成功连接的选手ID。

### 第四步 参赛选手修改客户端参数

将Define.h中ID修改为自己的学号，PASSWORD修改为123456，SERVER\_IP修改为比赛组织者告知的ip地址。

### 第五步 参赛（晋级）选手启动客户端程序

可能需要再次输入用户ID和密码，按照提示输入即可，**连接完成后双手离开键盘，不要有任何多余的操作**，当所有参赛选手都连接上服务器之后比赛自动开始。

### 第六步 等待本轮次所有比赛结束

### 第七步 查看比赛结果并生成晋级名单

在UI界面4区右键点击Refresh results，可以看到本轮所有比赛结果，选中某一场比赛可以进行复盘。

在UI界面4区右键点击Generate promotion palyers会自动生成晋级下一轮比赛的选手名单，保存在player/player-x+1.txt文件中，x为当前比赛轮次。

### 第八步 开启下一轮比赛

**确认晋级名单已生成**并将晋级名单告知参赛选手后，在UI界面4区右键点击Start next contest开始下一轮比赛。已淘汰的选手无法连接上服务器。

循环第五步到第八步直到只剩下最后一位优胜者。比赛结束后查看player文件夹下的所有文件可以知道每位选手坚持到了第几轮。