**短期：**

·完善KING和CANNON的计算将军坐标的函数

·增加：棋子移动后判断被动将军的功能

·完善自动判断游戏结束（一方被将死）的函数

·增加保存，读取游戏的功能

·增加可更换棋子、棋盘皮肤的功能

·完善HUD，界面设计

·增加计时器功能

·增加悔棋功能

**长期：**

·优化结构和一些重要函数（如CPiece\_Model里的Cannon的ComputeCheckmateCoordinates()函数）

·局域网对战

·添加音乐，音效

·更丰富的动画效果

·寻找更精致的素材文件

**终极目标：**

·AI设计！！！！！！！！！！！！！！！！！！！