**五子棋（第一版）**

**难度选择:**

**简单 一般 大师?**

**游戏模式:**

**人机对战,双人游戏**

**哪一个玩家先手?(白棋先手)**

首先,

单人模式下,电脑先手

双人模式下,自己选(如果有分歧,生成随机数,选择谁先手)

新的玩法(待定)

其次:

判断算法:

人机

是否胜利?

基于所下的最后一步棋,与周围的棋子

**问题所在:**

如何通过对象的思想来实现?

是否位置被占用?

是否悔棋?

显示时长?(多少秒必须下一步,如果没有下一步?三次超时累计,确认失败)

最快多少步?

**大致内容:**

1. 选择游戏模式
2. 选择谁是先手
3. 开始游戏(记录开始时间):

记录单步时间

游戏判断:胜利与否

棋局布满所用格子--和棋结束

1. 游戏结束

**所涉及的各个代码元素:**

1. MFC 游戏开始界面
2. 计时工具
3. 胜利判断算法
4. 计算机下棋算法
5. 和棋判断