

期末個人小專題

資訊系 F74092308 尤荳琇

專案簡介

我設計的遊戲是五子棋，分為雙人模式及人機模式，

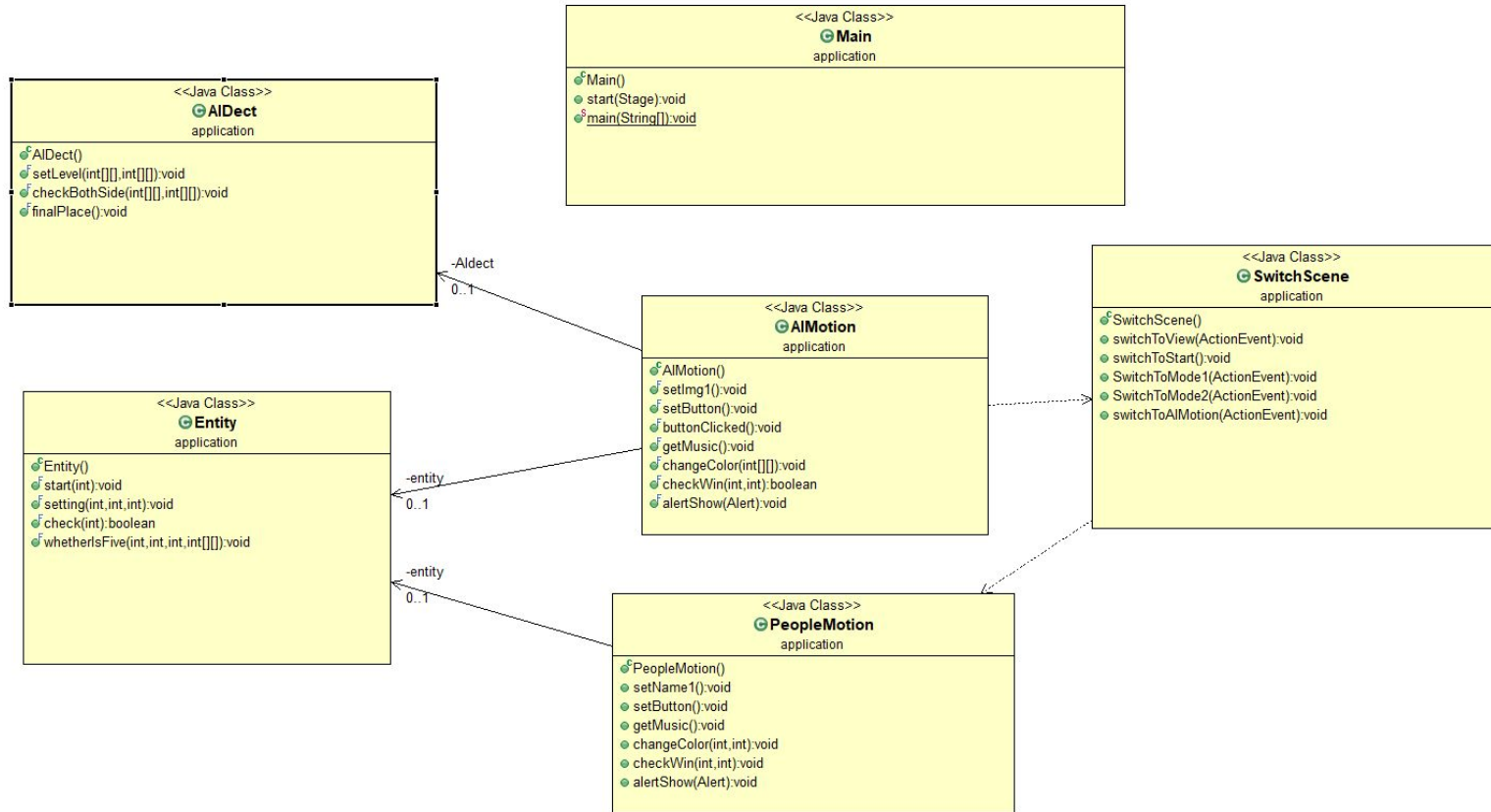
玩家選擇模式後再輸入姓名即可開始，

雙人模式由先達到5子連成的一方獲勝

人機模式若玩家先5子連成獲勝，反之則失敗

最後結束玩家可以選擇離開遊戲或者重新開始

Class Diagram



遇到的困難

1.一開始最麻煩的就是設計界面，因為總共有121個棋子用scenebuilder一個一個拖拉設計實在太麻煩所以我決定做一個介面出來，遇到最難解決的兩個問題一個就是fxml跟一般手寫介面的轉換，還有各種布局的使用，包含如何用VBox跟HBox設計
(轉換介面時還有一個超麻煩的問題就是我的TextField一直顯示讀到的是空字串!)

解決方法

(1)介面轉換的部分我不知道該如何搜尋google, 所以只好去問大神, 他說我重複宣告兩個Stage導致出錯, 要從main裡面讀取Stage使用

(2)VBox跟HBox就真的只能嘗試跟搜尋網路上的資料, 不過也讓我發現CSDN也是蠻不錯的網站(對於英文白癡的我來說中文解釋真的超讚)

(3)TextField也讓我學到重要的一課就是static真的超級重要, static沒學好花一個晚上debug也是白搭

遇到的困難

2.等到上手之後其實中間都蠻快的，一直到做完雙人模式之後我又腦洞大開想寫人機，如何判定黑棋跟白棋位置阻擋玩家以及不能放在重複位置上就讓我傷透腦筋

解決方法

網路上其實很多人寫過五子棋人機可是我實在看不懂，而且我api的部分真的不是很強不會用，只好全部自己寫，當然我寫的程度應該只有工程師寫的難度裡面的"簡單"，因為只是判定防範玩家贏而已，不過中間真的很多邏輯錯誤還有無限迴圈產生真的修正了很久(真的是某天晚上突然有想法跳起來打到天亮，初版的code無窮迴圈的問題常常讓程式跑一跑直接壞掉差點想砸電腦)

不過debug時我也學到如何從error中找問題，stackoverflow真的是一個好網站(不過有時候很慘的是看到有人跟我有一樣的問題但下面沒有回答)