本次实验内容基于lab3，需要同学们在lab3基础上完成。

满分：100

1. 增加可定义维数的参数。

在命令行上定义参数，这样不需要反复申请和释放内存。比如，如果程序的可执行文件名为2048.exe， 那么

2048.exe -s 3

表示 3 \* 3 的格子

设定有效的维数参数是3、4、5(即允许的游戏界面是3 \* 3、4 \* 4，5 \* 5)。 当输入参数无效时，提示错误并提示用户重新输入命令。（30分，没有重新输入提示-10分）

2. 增加一个游戏结束条件

系统如果判定到没有可以合并的方向则游戏结束。结束时的动作与Lab3一样（30分）

3. 允许玩家悔棋一步。（30分）

**前三项要求必做**

4. 考虑如果需要多步悔棋，应该如何实现（尝试选做，不做必须要求）(10分)

**悔棋规则：不管是多步悔棋还是一次悔棋，请保证在每个玩家的回合内，走的次数=悔棋次数+1**

**比如一个玩家在自己回合内悔了一次棋，那么他首先应该走一步补上自己悔的棋，接下来再走一步表示是这回合新走的**

实验提交要求：

1. 所有源代码文件。

将上述两部分文件压缩打包，命名为“lab4\_学号\_姓名.zip”，然后上传到Elearning系统。