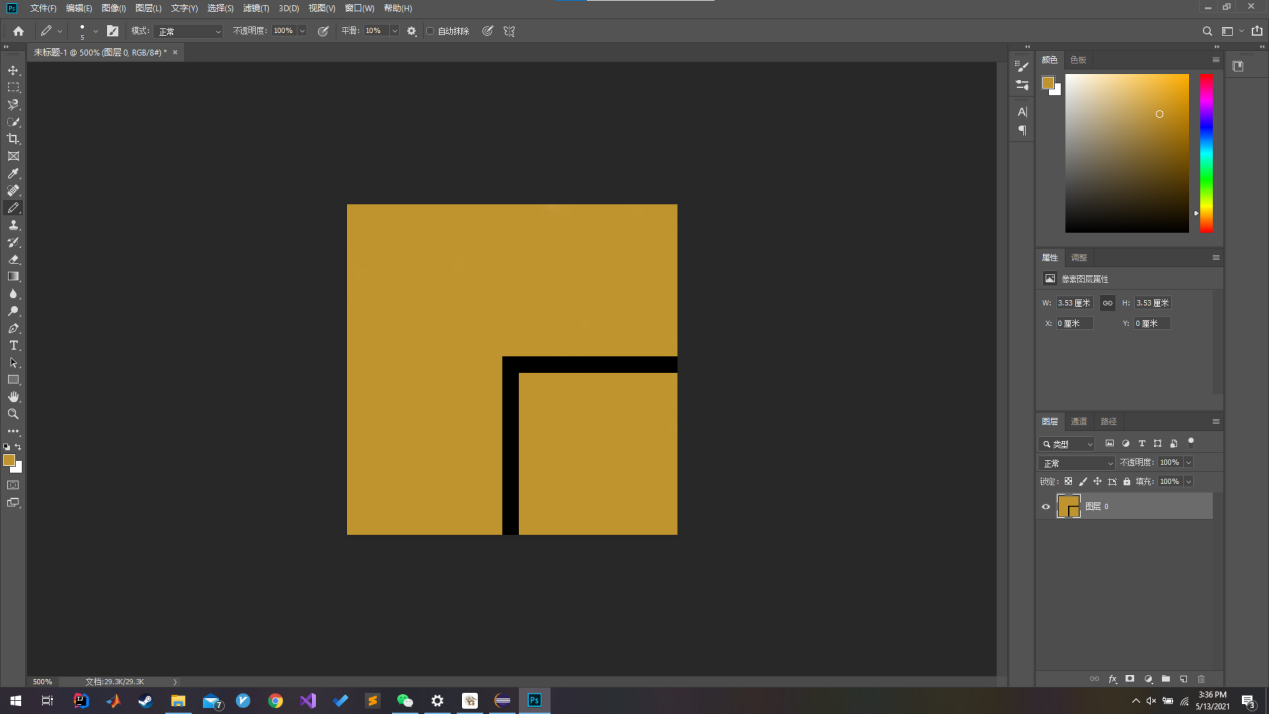
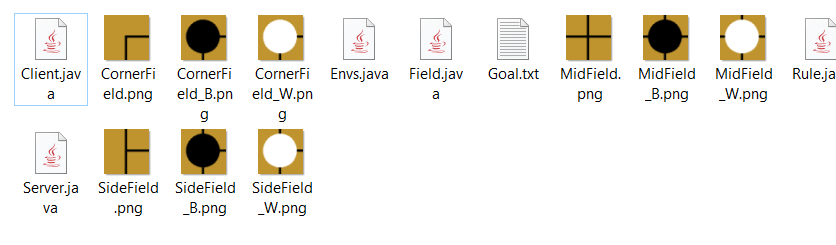
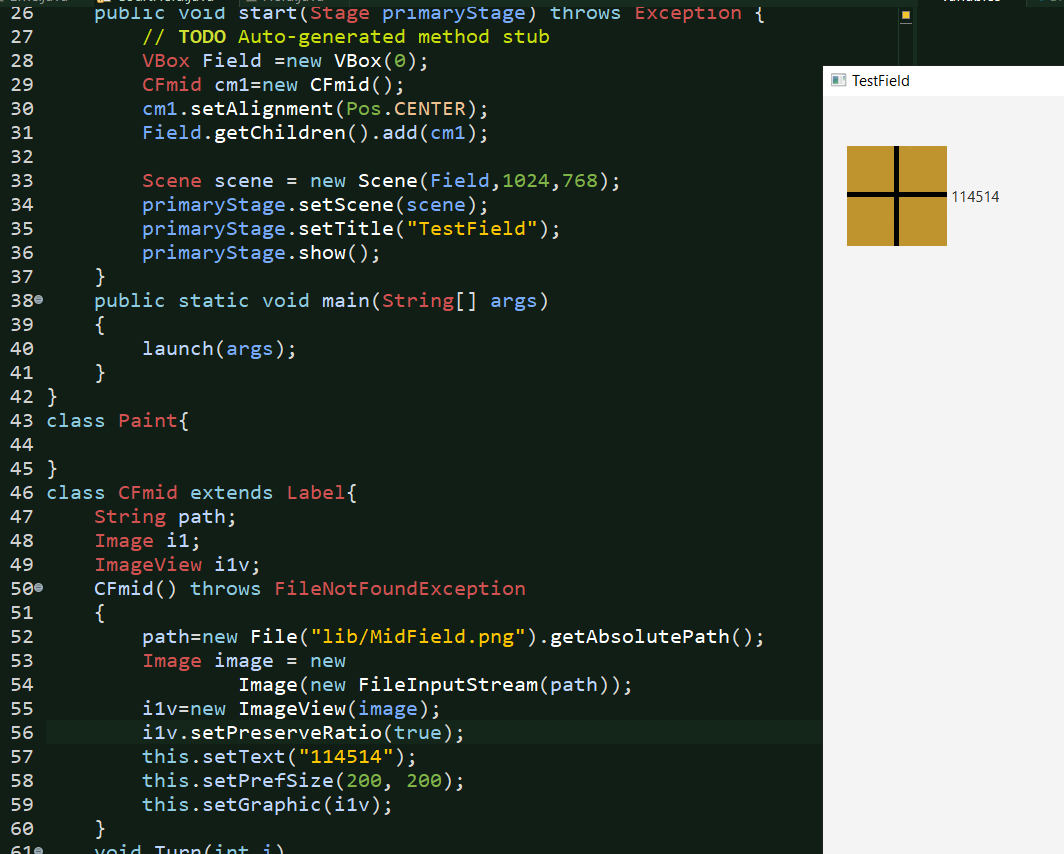
1绘制棋盘

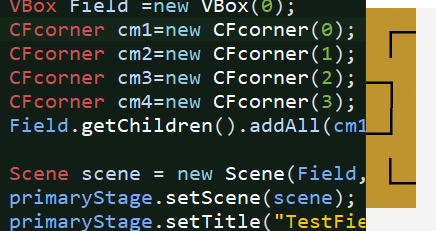




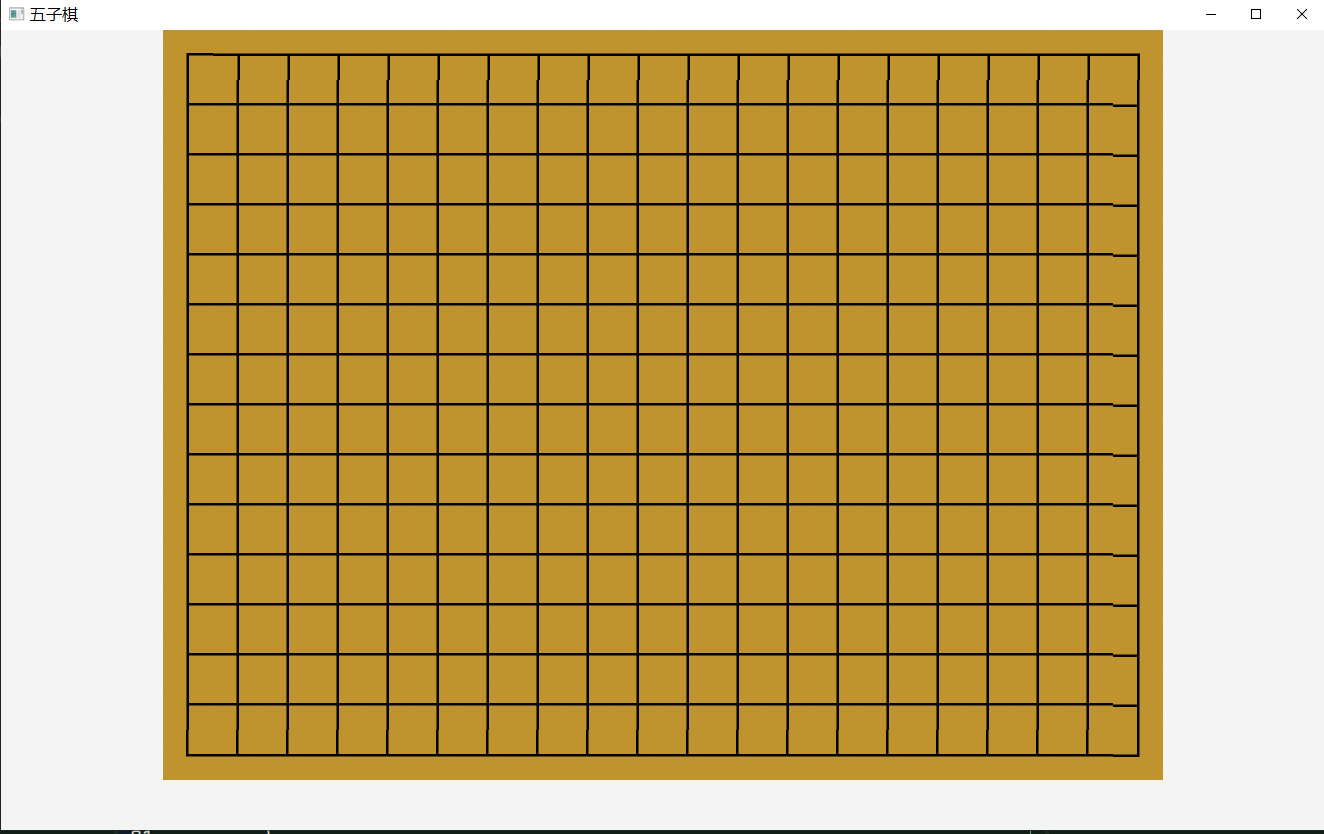
2.成功读取图片并显示



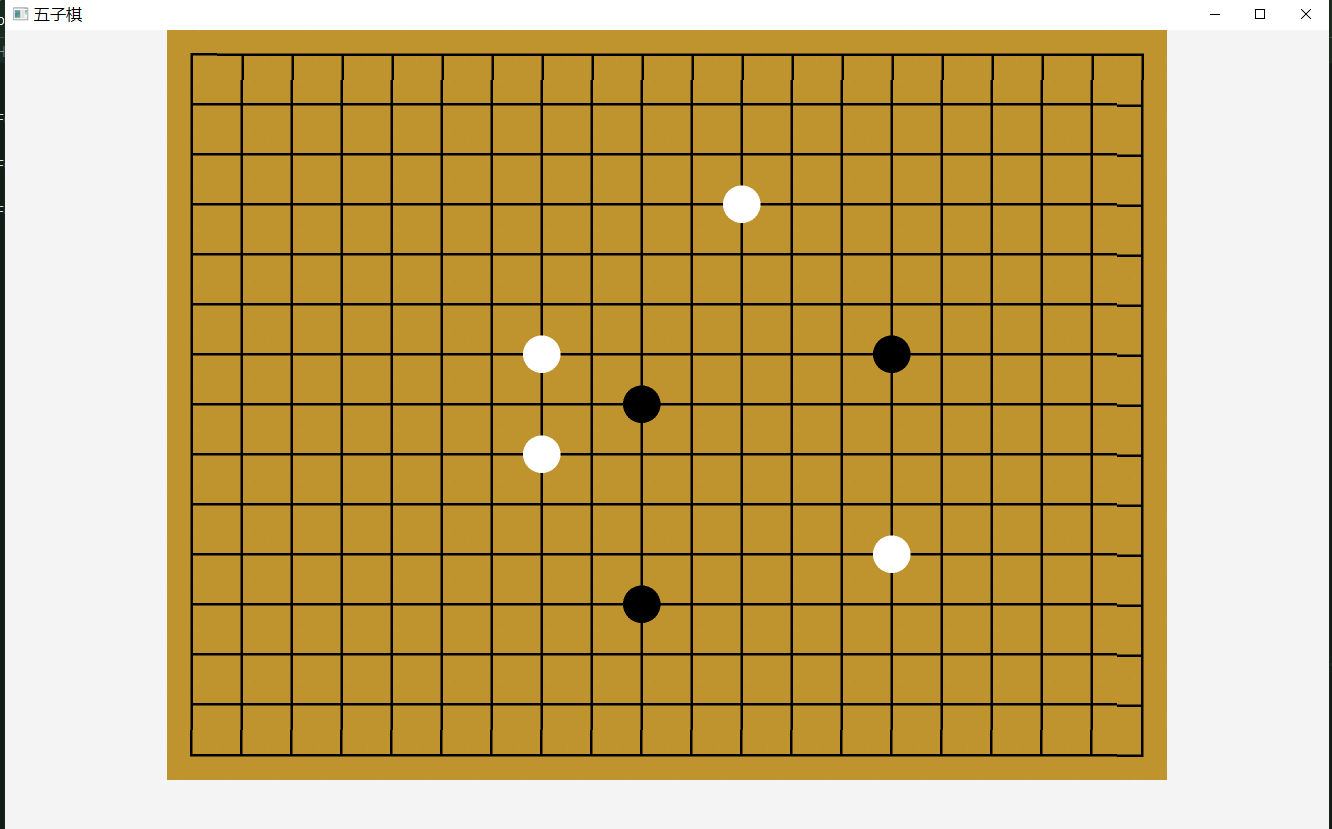
3.通过带参构造的旋转测试



4.构建棋盘



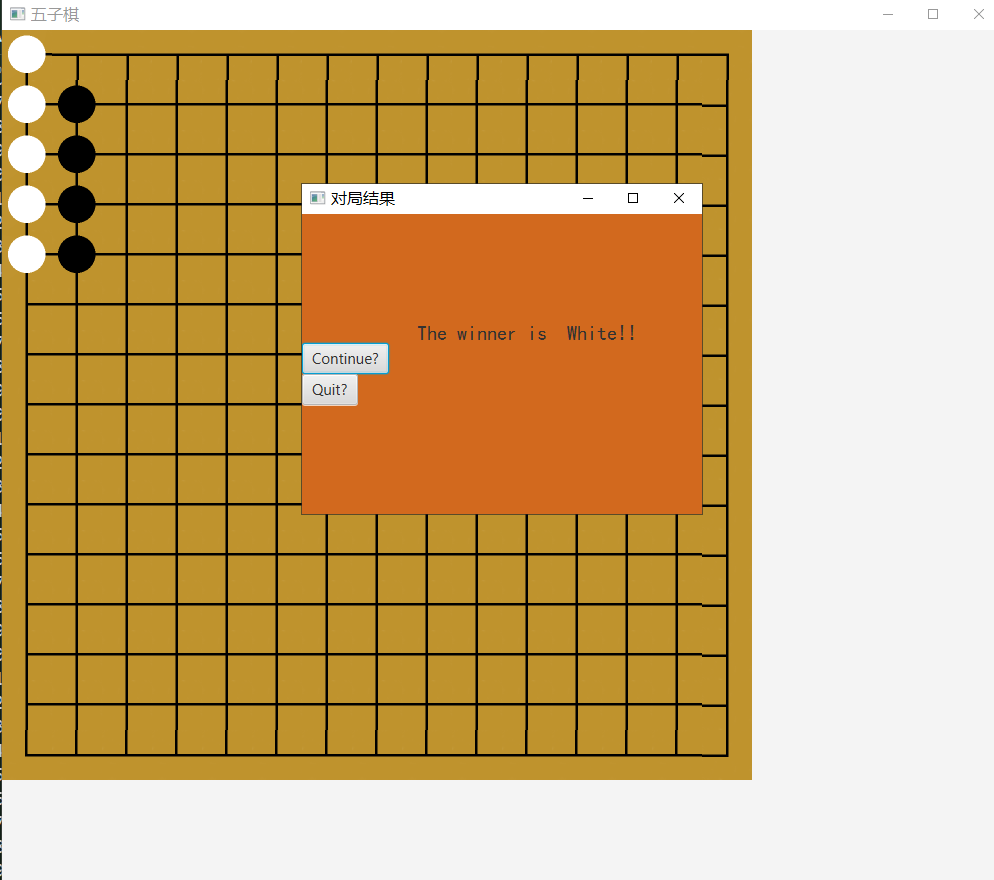
5.落子逻辑



6.输赢逻辑编写



7.本地段逻辑完成



9.开始移植到服务器端

设想

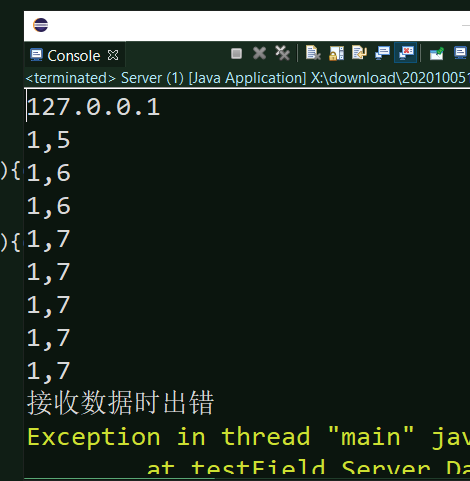
玩家是tcp

传输内容：

客户到服务器：1.落子位置

2.落子所需时间（若大于30秒则服务器拒绝接受）

服务器到客户端：1.对局状态（对局中/（白赢、黑赢）/平局）



服务器接收数据时发现问题，需要送完数据后禁用发数据的按钮

否则网络会堵塞