肇庆学院



专业技能训练报告

**题目： <五子棋>**

**学 院 计算机科学与软件学院**

**课 程 名 称： C程序综合设计实践**

**专 业 班 级： 软件工程2班**

**学 生 姓 名： 庞观艺 学 号：202124113234**

**指导教师： 钟鏸**

实验报告

组员：吴振东 庞观艺 彭耿彬

我的分工是构建基本框架，绘制棋盘，判断游戏的结束。

困难：不熟悉图形库的函数，线条大小与方格不对称。

解决方法：上网查阅绘图的函数，再分析像素点的格式。刚开始是绘制15\*15的棋盘，是为了防止数组越界。因为在（0 0）点会越界，所以经过计算，把它改为10\*10的棋盘。画出9条横线，9条竖线，从左到右从上到下每次相隔30个像素点画一条直线，绘制出10\*10的棋盘。然后就调用图形库的函数来绘制线条的颜色和底色。接着就是判断游戏的结束，当接收值为1，若游戏结束则返回1。

