Project 2 Grading Sheet

學號 1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

組別:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 學號 2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

學號 3. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Deadline. 2022 / 05 / 25 ，補交打八折，其餘0分。

滿分 100 ，P2 P3 超出部分按 project 占比加分，合計最多加總成績 10 分。

物件(必做，沒做 0 分) (30%)

1. 使用物件管理遊戲流程 (GameManager) : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
2. 使用物件管理畫面顯示 (Viewer) : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
3. 使用物件管理盤面 (Board) : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
4. 使用物件定義七種棋子的走法(Chess) : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
5. 七種棋子需繼承 Chess : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

遊戲機制 (必須要能進行遊戲到勝負結果) (55%)

1. Menu : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(5%)
2. 讀檔 : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(5%)
3. 移動棋子(符合合法走法才給分)(20%)
   1. 兵/卒(兵卒過河) : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(3%)
   2. 炮/砲(砲吃子) : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(4%)
   3. 傌/馬(蹩馬腿) : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(4%)
   4. 俥/車 : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(2%)
   5. 相/象(塞象眼) : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(2%)
   6. 仕/士 : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(2%)
   7. 帥/將(王不見王) : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(3%)
4. 結束判斷：
   1. 將死 : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(5%)
   2. 欠行 : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(10%)
5. 結束事件
   1. 顯示勝負結果 : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(5%)
   2. 再來一局/結束程式 : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(5%)

加分項目(50%)

1. 加入動畫(如：棋子移動) :\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (5%)
2. 提示可移動路徑 : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(5%)
3. 提示可吃的棋子 : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(5%)
4. 提示被將軍 : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(3%)
5. 投降 : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(3%)
6. 用盡時間結束 : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(2%)
7. 顯示計時鐘 : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(2%)
8. AI(低 3%, 中 6%, 高 10%) : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(10%)
9. Save / Load state to file : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(5%)
10. Log Replay : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(5%)
11. Network : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(5%)