

1. 如果遇到亂碼，請在右鍵 options 裡 text 選 big5 編碼
2. 如果遇到畫面一堆 warning，請忽視，並不是 error
3. 如果畫面太小，請 `ctrl+滾輪上` 來放大介面
4. Sever 連線步驟

- `gcc s.c -o sever` 自己想的檔名
- `./ sever`
- 等待連線

5. Client 連線步驟

- `gcc c.c -o client` 自己想的檔名
- `./ client`
- 連線成功

6. 一開始是 sever 先動，棋子是◆

client 後動，棋子是◇

棋盤為◎

7. 若是覺得棋盤太小，可直接去 sever 與 client 的程式碼

改 size 變數的大小，我們可以直接變動。

```
49     int size=6;  
50  
51  
52     int mainGame()  
53     {  
54         for(W=0;W <=size*size-5 ;W++)
```