

draughts_online

实现功能：

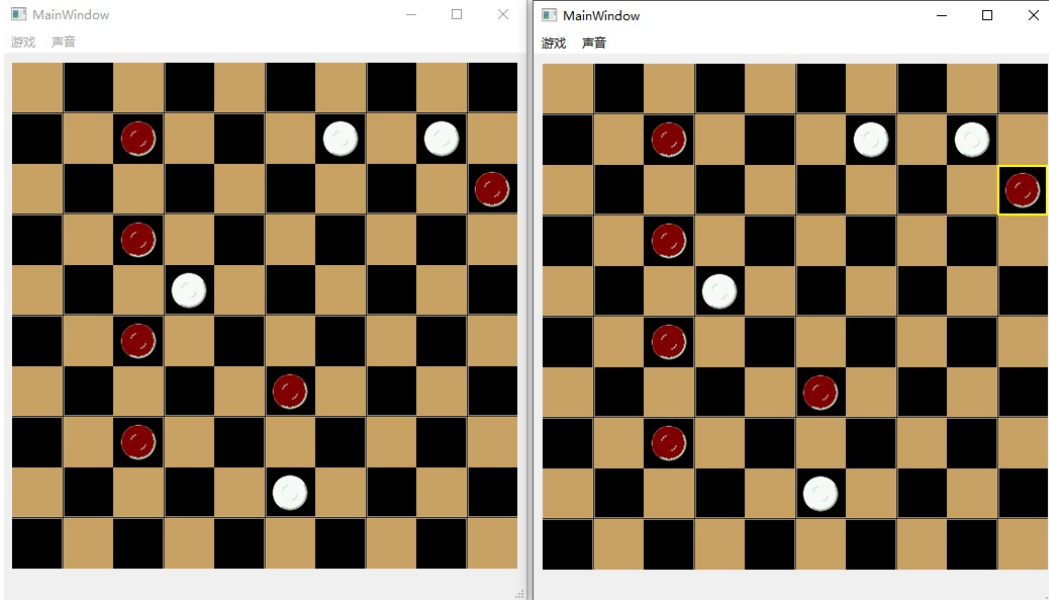
1. 实现网络对战功能。
 - 显示 IP，能自定义端口号并进行监听；
 - 能够填写对方 IP 及端口号并进行连接；
 - 能够实时对对方的走棋在棋盘上做出响应，同时本方的走棋对方也能看到。
2. 实现完整功能的国际跳棋
3. 认输功能及求和功能
4. 下棋时的音效

运行效果：

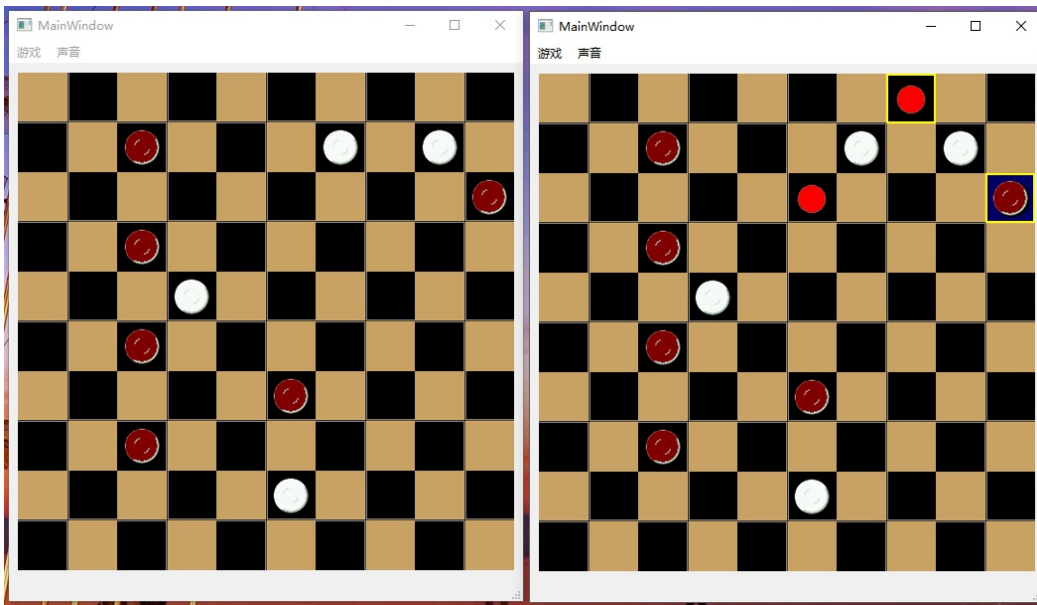
极为朴素的欢迎与网络配置界面



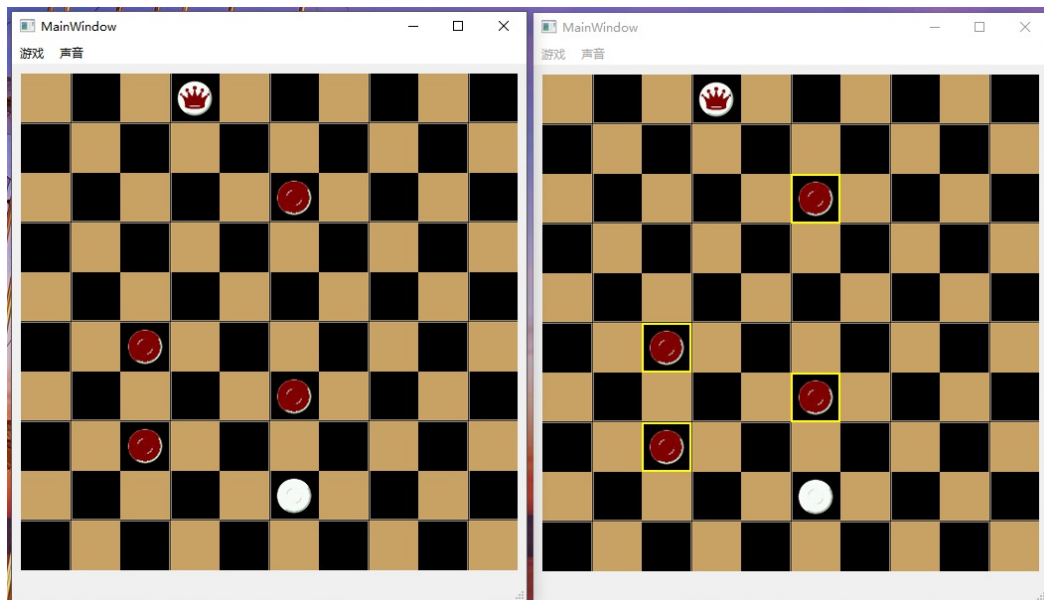
巧克力饼干一样的 棋盘格子与 蒙子马赛克一样的 棋子



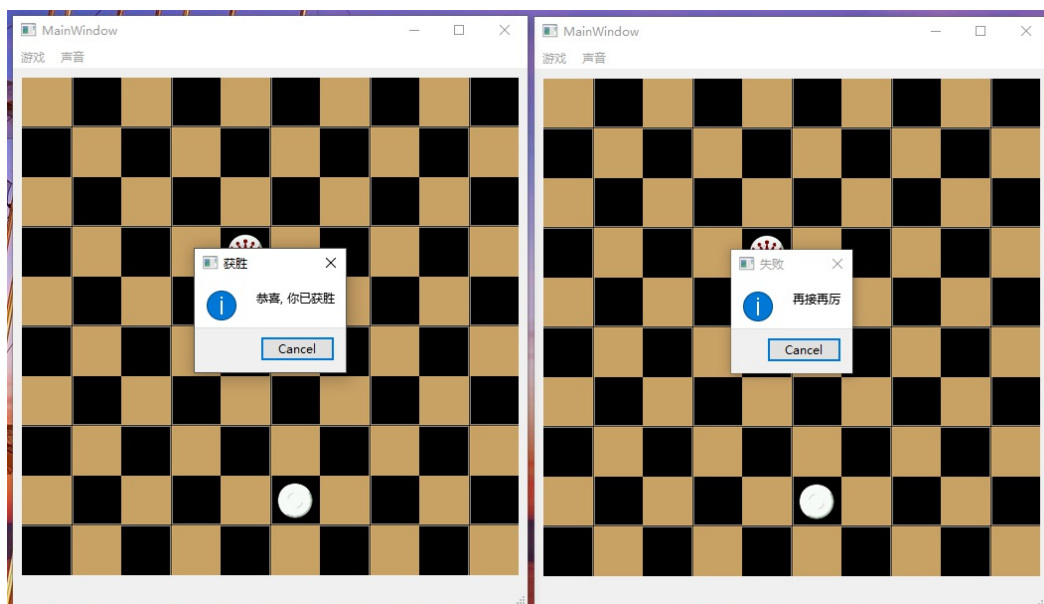
纯黄色边框的可选中棋子与大红色的提示（忽略这配色）



到达底线加冕后的白方棋子



胜不骄，败不馁



模块划分:

client/Client

- 负责收发消息，控制界面绘制与消息提醒

server/Server

- 只负责转发消息，双方棋子颜色

logic/Game

- 游戏算法部分，计算可移动的棋子以及移动路径

UI/DraughtsBoard

- 棋盘界面

UI/Welcome

- 欢迎与网络配置界面

主要算法

- 通过DFS将每个棋子的可走路径存储QVector, 通过QMap与起点棋子进行对应

大作业感想与心路历程

1. 用户界面：~~从入门到放弃~~
2. 非常感谢课上某位同学(实在记不起是谁了)分享的用socket传输结构体的方法，节省了我大量的网络部分debug时间

Acknowledgement:

王冠图标全部来自: <https://www.flaticon.com/>

棋子图标来自网页: <https://www.playok.com/zh/draughts10x10/>

本项目中使用的图标为上述二者修饰而成