|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 孙平炜 | 胡晓萌 |
| 贡献比例 | 50% | 50% |
| 页面设计 | 棋盘绘制 | 各页面之间的切换，选择页面的设计 |
| 游戏模块 | 人人对战 | 人机对战（包括辅助函数，例如棋盘遍历取最大权值） |
| 文件读写 | 1. 将游戏中黑白棋的放置位置按顺序存入txt文件。 2. 将txt文件中存储的黑白棋放置位置，读入到record数组中。 |  |
| 音效 |  | 使用play sound函数   1. 进入游戏界面播放欢迎配音，朗诵五子棋口诀 2. 落子后播放五子棋落子声 3. 游戏运行过程中的提示声音 |
| 其他功能 | 练习功能，事先以txt文本形式，存储许多经典残局，进入该模块，调用人机对战函数部分接口，来训练自己的棋艺。 | 复盘功能，调用文件读取函数接口，将已存档的游戏复现，已用来发现下棋过程中的不足。 |