**程式設計期末-跳棋**

1. **摘要**
2. **簡介**
3. **邏輯思考**
4. **自己的想法**
5. **最佳化問題(已經處理的)**

**Q1:從15顆棋子怎麼挑一個出來跳**

**A:用for跑，先跑出的我方棋子即為這一局要移動的座標**

**Q2:怎麼讓棋子固定在對面棋盤固定不動**

**A:因為是用畢氏定理算距離，所以當最裡面的棋盤填滿了，就換算距離的座標值(用for跑)**

**Q3:**

**A:**

1. **想不到怎麼處理的問題**
   1. **有固定一顆棋子直直走到底在換下一顆的問題**
      1. **有想過開一個txt存取移動過的座標，這樣下一回合就可讀取上一回合的座標，設上一回合的座標(x,y)為兩整數(a,b)，跑for時用if(i!=a && j!=b)**
2. **說明細節**
3. **說明規範(不知道要不要)**
4. **演算法**