**程式設計期末-跳棋**

1. 摘要

打出一個跳棋雙人對戰中其中一個玩家的程式，在對戰中，sever 會分別執行兩位玩家的exe檔,exe檔再傳要下哪一步給sever,sever再把回傳結果輸入到棋盤上，先全數進入目標領地的玩家即勝利。

1. 簡介
2. 邏輯思考
3. 自己的想法
4. 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)，但是打上去之後，發現無法執行。
2. 說明細節
3. 演算法
4. 說明規範
   1. 占住對方領地算輸。
   2. 每一回合，玩家須在一分鐘內回應，否則判輸。
   3. 可連跳。
   4. 跳錯(Ex.跳錯領地、跳出棋盤外)判輸。
   5. 走的內容以「文字檔」傳遞。
   6. 需要繳交的文件有:

* 〝學號〞.exe (完整的執行檔)
* 〝學號〞.cpp (原始檔)
* 〝學號〞.txt (每一回合要下的內容)
* 〝學號〞.pdf (說明文件)
* board.cpp (棋盤內容)