

## Project 2 Grading Sheet

組別: \_\_\_\_\_

學號 1. \_\_\_\_\_

學號 2. \_\_\_\_\_

學號 3. \_\_\_\_\_

Deadline. 2022 / 05 / 22, 補交打八折, 其餘0分。

滿分 100, P2 P3 超出部分按 project 占比加分, 合計最多加總成績 10 分。

物件(必做, 沒做 0 分) (30%)

1. 使用物件管理遊戲流程 (GameManager) : \_\_\_\_\_
2. 使用物件管理畫面顯示 (Viewer) : \_\_\_\_\_
3. 使用物件管理盤面 (Board) : \_\_\_\_\_
4. 使用物件定義七種棋子的走法(Chess) : \_\_\_\_\_
5. 七種棋子需繼承 Chess : \_\_\_\_\_

遊戲機制 (必須要能進行遊戲到勝負結果) (55%)

1. Menu : \_\_\_\_\_ (5%)
2. 讀檔 : \_\_\_\_\_ (5%)
3. 移動棋子(符合合法走法才給分)(20%)
  - a. 兵/卒(兵卒過河) : \_\_\_\_\_ (3%)
  - b. 炮/砲(砲吃子) : \_\_\_\_\_ (4%)
  - c. 馬/馬(蹩馬腿) : \_\_\_\_\_ (4%)
  - d. 俥/車 : \_\_\_\_\_ (2%)
  - e. 相/象(塞象眼) : \_\_\_\_\_ (2%)
  - f. 仕/士 : \_\_\_\_\_ (2%)
  - g. 帥/將(王不見王) : \_\_\_\_\_ (3%)
4. 結束判斷:
  - a. 將死 : \_\_\_\_\_ (5%)
  - b. 欠行 : \_\_\_\_\_ (10%)
5. 結束事件
  - a. 顯示勝負結果 : \_\_\_\_\_ (5%)
  - b. 再來一局/結束程式 : \_\_\_\_\_ (5%)

加分項目(50%)

1. 加入動畫(如: 棋子移動) : \_\_\_\_\_ (5%)
2. 提示可移動路徑 : \_\_\_\_\_ (5%)
3. 提示可吃的棋子 : \_\_\_\_\_ (5%)
4. 提示被將軍 : \_\_\_\_\_ (3%)
5. 投降 : \_\_\_\_\_ (3%)
6. 用盡時間結束 : \_\_\_\_\_ (2%)
7. 顯示計時鐘 : \_\_\_\_\_ (2%)
8. AI(低 3%, 中 6%, 高 10%) : \_\_\_\_\_ (10%)

9. Save / Load state to file	: _____(5%)
10. Log Replay	: _____(5%)
11. Network	: _____(5%)