

# 2023 程序设计 II 荣誉课程大作业报告

中国人民大学 李修羽

## 摘 要

本文主要探究了基于 Qt 图形界面应用设计的不围棋联网对战软件制作过程，对一些重要功能的实现进行了说明，同时对于团队分工过程有一定记录。在联网体系之外，额外探究了不围棋 AI 的算法设计与实现。

## 目 录

<b>1</b>	<b>团队构成</b>	<b>1</b>
1.1	闲话 . . . . .	1
1.2	小组分工 . . . . .	1
<b>2</b>	<b>Qt 图形界面应用设计</b>	<b>1</b>
2.1	UI 设计 . . . . .	1
2.2	简单逻辑 . . . . .	2
<b>3</b>	<b>AI 算法设计</b>	<b>2</b>

## 1 团队构成

### 1.1 闲话

理论上这个大作业一个人也可以做，但是既然都称之为团队大作业了，那就团队做。

### 1.2 小组分工

不知道现在是个什么分工。

## 2 Qt 图形界面应用设计

### 2.1 UI 设计

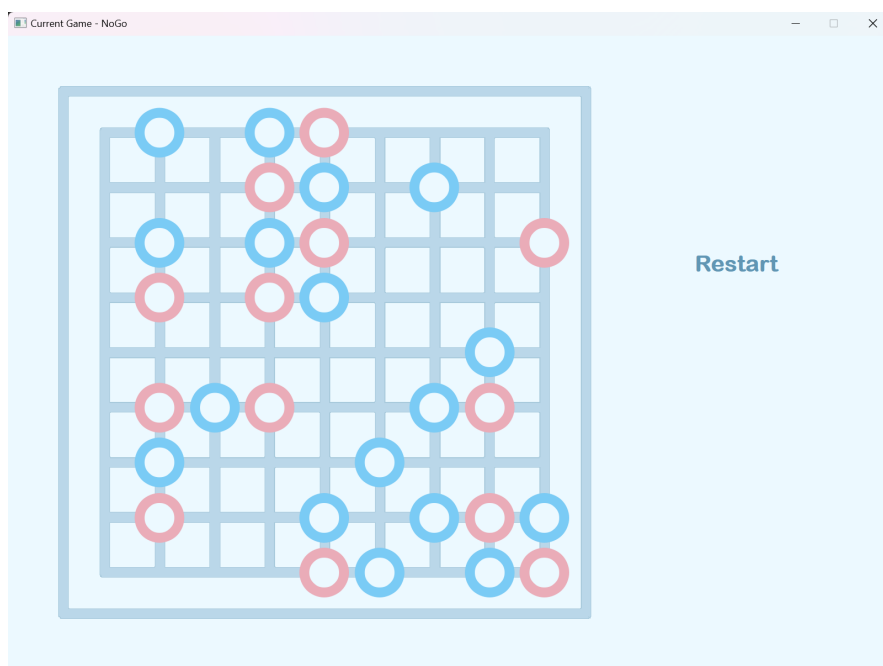


图 2.1: 随机 demo 示例

本应用 UI 设计采用扁平化的设计风格，搭配上饱满、明亮、可爱且前卫的颜色设计，字体使用 Sans-serif 字体 Arial Rounded MT Bold，平衡现代感和亲和感，剩下的我编不下去了还没写，更多的 UI 设计还在写。

## 2.2 简单逻辑

在写了在写了

## 3 AI 算法设计

别卷了，还没写，你家程设就 2 分。