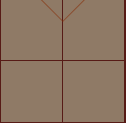
象棋需求分析

一、项目概述

1.1项目内容

本项目是基于Javaweb，用HBuilder软件设计的一款象棋游戏，整体内容在设计文档中有详细概述，规则与常规象棋一致。

1.2棋子规则

1. 马必须走“日”如 IMG_256，。
2. 象必须走“田”如 。
3. 绊马腿，无论是己方棋子亦或是敌方棋子，在特定位置可以左右马的移动如 。
4. 走出界，棋子的移动范围为10-9，不可超出此范围，否则算为出界，命令无效。
5. 将军，如若敌方的下一步行动即可对我方将军构成伤害，算作此棋将军。
6. 可以落八个方位，不容棋子的移动方式，攻击方式均不相同，共同算起来一共有八个方位分别为，上，左上，左，左下，下，右下，右，右上。
7. 不移动，如果命令棋子范围内没有可移动的位置（例如本方将被本方棋子围住），则命令无效，不可移动。
8. 吃将军获得胜利，获胜的方法只有一种，就是吃掉对方的将军，在象棋中，双方将军之间如果没有棋子，也可分出胜负，但是本项目暂未实现这点。
9. 吃普通棋子，如果两方的棋子移动到同一坐标点，则判定后到达此坐标点的棋子将先达到此坐标点的棋子吃掉。
10. 落点出有自己棋子，如果命令棋子移动的坐标点有奔本方棋子，则判定命令无效，无法移动。

二、团队分工情况

|  |  |
| --- | --- |
| 李鸿瑞、唐许 | 项目代码的编写与整合及主要答辩人 |
| 宋振金、郭一寒 | 部分代码的编写以及答辩PPT的准备，github及tower文档的整合 |
| 王聪聪、李锡峤、李晓楠 | 部分代码的编写，图片素材查找，以及需求文档以及设计文档的撰写 |
| 荣梓贺、李公磊 | 测试文档撰写以及记录、以及提出改进意见、项目总结撰写 |