

附件 A：

毕业设计（论文）任务书

设计（论文）中文题目：网络五子棋程序的设计与实现

设计（论文）的主要内容与要求：

五子棋是起源于中国古代的传统黑白棋种之一。它是一种两人对弈的纯策略型棋类游戏。在对局开始时，先由执黑棋一方落子，然后由执白棋的一方落子。如此循环，直到某一方首先在棋盘的直线、横线或斜线上形成连续的五子，则该方就算获胜。

本课题要求实现一个基于 C/S 模式的网络五子棋游戏。玩家人数为两人，其中一人启动游戏后创建新游戏，等待另一玩家的加入，另一位玩家加入后游戏开始。玩家作为客户端通过服务器端与其它玩家进行对战，聊天等功能。本程序的设计难点在于如何设计客户端和服务端端的通信以及如何判断五子相连。

本课题要求完成的工作包括：

- （1）了解五子棋游戏的规则，并设计相应的算法。
- （2）学习网络编程技术，掌握 C/S 模式网络程序的基本编程方法。
- （3）学习 GUI 程序设计，设计五子棋游戏的程序界面。
- （4）设计并实现网络五子棋的服务器和客户端程序。
- （5）设计并实现悔棋、认输、计分、聊天等游戏辅助功能。

进 度 安 排		
序号	设计（论文）工作内容	时间（起止周数）
1	查询相关文献学习基础知识	1 周至 2 周
2	设计并实现五子棋游戏的算法	2 周至 4 周
3	设计五子棋游戏的网络交互功能	4 周至 7 周
4	实现五子棋游戏的客户端和服务端程序	7 周至 9 周
5	完善网络五子棋游戏的辅助功能	9 周至 11 周

6	整理材料，撰写论文	11 周至 14 周
7	准备毕业答辩材料，进行毕业答辩	14 周至 15 周
8		周至 周
<p>主要参考文献：</p> <p>[1] Bruce Eckel. Thinking in Java. 机械工业出版社, 2007.</p> <p>[2] Marc Loy, Robert Eckstein. Java Swing (Second Edition). 清华大学出版社, 2004.</p> <p>[3] Marinacci Joshua, Adamson Chris. Swing Hacks. Oreilly &amp; Associates Inc, 2005.</p> <p>[4] Elliotte Rusty Harold. JAVA Network Programming (Third Edition). 中国电力出版社, 2005.</p> <p>[5] Scott Oaks, Henry Wong. Java Threads (Third Edition). 东南大学出版社, 2006.</p>		
指导教师签字：	系（教研室）负责人审查意见：	学生签字：
2011 年 1 月 14 日	签字： 年 月 日	年 月 日

说明：

- 1、任务书由指导教师填写，于第七学期（五年制第九学期）期末前下达给学生。
- 2、学生签字时间就是任务下达时间（学生接受任务时间）。