

网络对战象棋—报告

一、项目简介

中国象棋是起源于中国的一种棋戏，属于二人对抗性游戏的一种，在中国有着悠久的历史。我们基于 Qt 实现了一个网络象棋对战软件

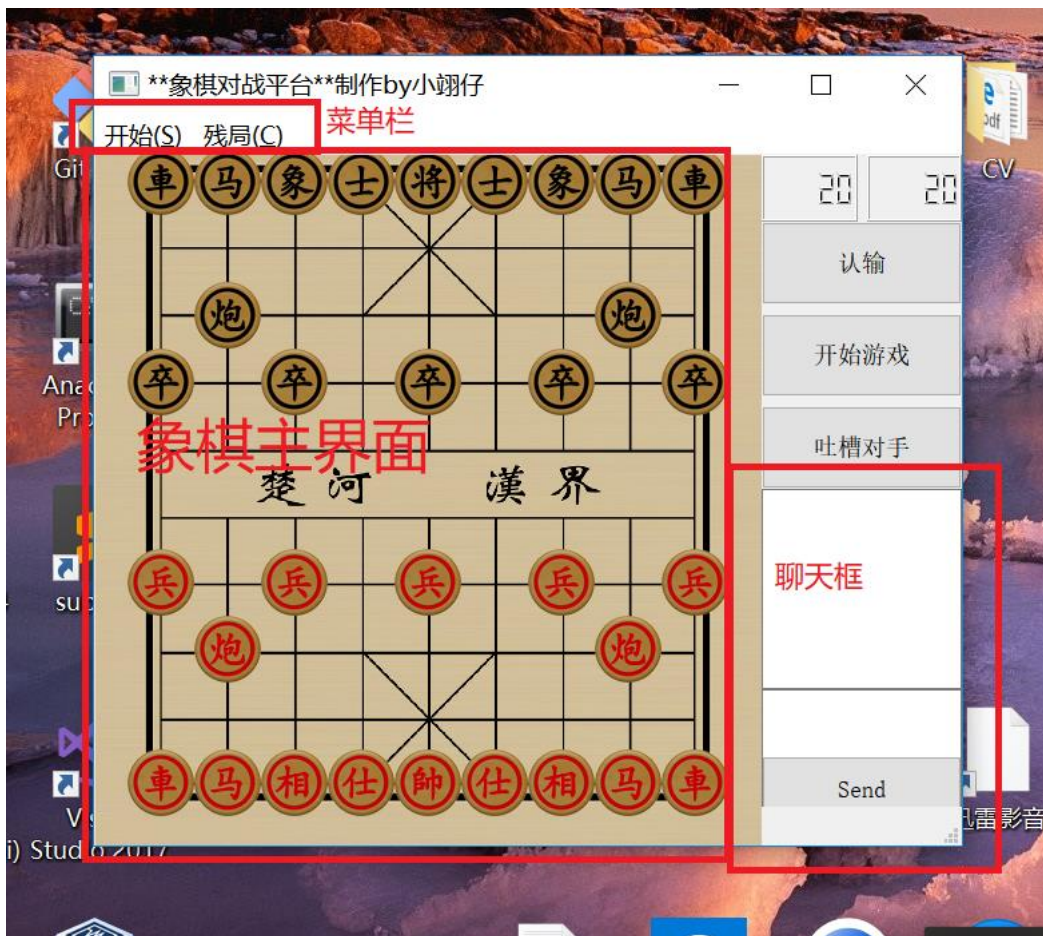
二、主要技术难点

图形界面显示——基于 Paintevent ,实现得不是特别优雅，但是实现难度较低

网络数据传输——基于 QTcpserver，个人感觉数据传输方面需要推敲，比较复杂

象棋规则实现——复杂，麻烦，但是难度不是很大

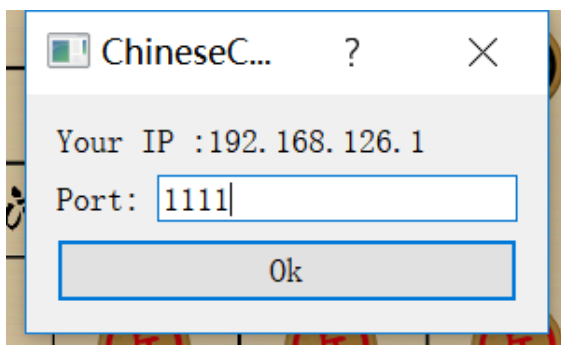
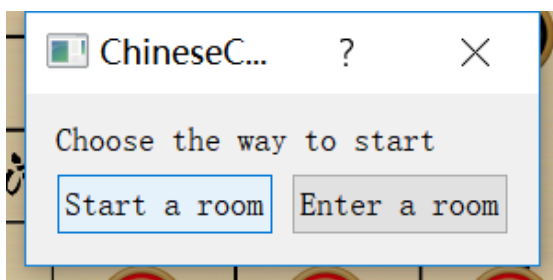
三、界面



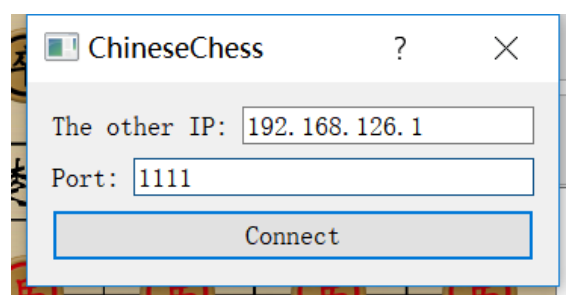
连接：通过菜单栏【开始】->【连接】输入端口号创建房间。创建房间后，其他用户可以通过输入 IP 和端口号与您链接，便可开始游戏。右上角的数字显示的是您的剩余步时（秒）。

加载残局：通过菜单栏【残局】->【加载】或者【保存】选择加载/保存残局。

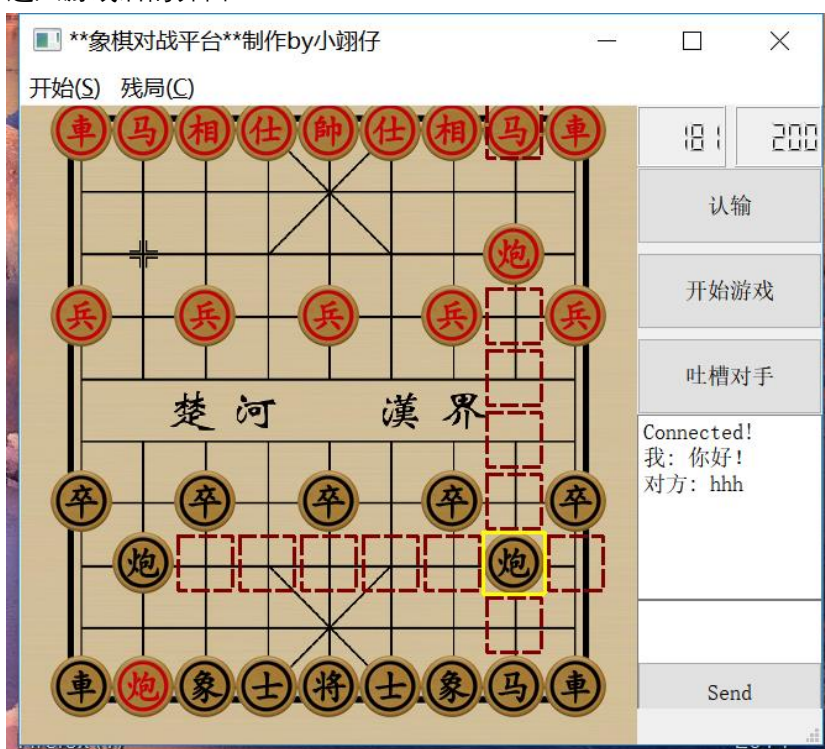
建立链接示例如下：



加入房间（输入房间 IP 和端口号）：



进入游戏后的界面：



四、技术细节

主要的类：Piece 类，表示棋子。Mainwindow（继承自 QWidget）类，表示主窗口。

主要函数：重载的 paintevent(),mousepressevent() 等，以及涉及信息传输的 sendMessage(),recvMessage()等

具体不过多赘述

五、致谢

感谢张老师的指导和各位可爱助教的帮助！让我学会了使用 Qt 网络编程!!!!!!