**写在前面：**

1. 一定要**多写注释**！否则联调的时候没有人看得懂，自己也不一定看得懂（手动狗头）
2. 函数的声明，一定要让别的同学调用你函数的时候清楚：输入是什么，属于什么类型变量；输出是什么，属于什么类型变量。
3. 一定要多讨论，有什么问题，有什么建议，及时沟通。关于分工，要界限分明，不要做重了，也不要漏了。

**UI界面：（暂定2人，2人需协商保持风格一致）**

（使用的UI库不限，最好在LINUX和WINDOWS都可以跑。可以参考4399小游戏的UI，需符合审美需求）

1. 界面1：初始界面（可以选择button“双人对战”、“人机对战”，可以选择难度：难、中、易；如果用户选择了双人对战，可以让用户选择黑/白）
2. 界面2：人机对战界面（输入：位置坐标；输出：在该坐标位置落子）（音乐，用户可以选择开/关音乐）
3. 界面3：双人对战界面（输入：1. 鼠标位置坐标 2. 此时是黑、白；输出：在该坐标位置显示黑/白子）（音乐，用户可以选择开/关音乐）
4. 界面4：结束界面（显示胜负情况，“再来一局”、“结束游戏”）

（如果有什么好的想法可以附加上去）

**算法：**

(具体有什么函数后期负责的该部分的同学可以讨论)

双人对战和人机对战通用函数：（**1人**）判断胜负的函数etc

1. 双人对战（**1人**）

该部分的主函数（大体应该是一个while循环，做好与UI界面的接口）。

1. 人机对战（**2人**）

除了主程序，还涉及神经网络之类的算法，并且最好能有难、中、易等级之分，所以交给两个人做。

Func: 机器判断落子位置的函数etc

**PPT/设计报告（1）**

1. 一个人写好设计报告的框架，可以查阅一些资料，能写的尽量写（比如可行性分析、需求分析、概要设计等），涉及技术相关的可以先空着，留给负责该模块的同学完善。各个模块的软件流程图可以交给该同学画（需掌握Visio）
2. PPT同理，选好模板，搭好框架。