1. **需求预估时间与实际开发时间对照表**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **需求等级排序（倒序）** | **预估时间（天）** | **实际开发时间（天）** |
| 画出棋盘及每个棋子 | 1 | 0.5 |
| 两个用户进入后，开始对局，对局之前需要洗牌，然后任选一人走棋，决定双方颜色 | 2 | 1 |
| 实现翻子、移动、兑子功能 | 2 | 2 |
| 若“炮”吃子需要单独对待；“兵”和“帅”需要特殊看待 | 2 |
| 制定协议，保证双方交替进行；对双方棋手的输赢进行判断 | 2 | 4 |

**二、尚未实现功能与已知bug**

**尚未实现功能：**

1. 系统应该实时展示对局双方的走棋信息
2. 应该实现房间管理

**已知bug：**

1. 双方登陆后，如果其中一方反复刷新会导致后台用户无法删除
2. 如果网络不通顺，有可能相互之间通信失败

3、开局时两人同时点击会使双方都无法继续进行