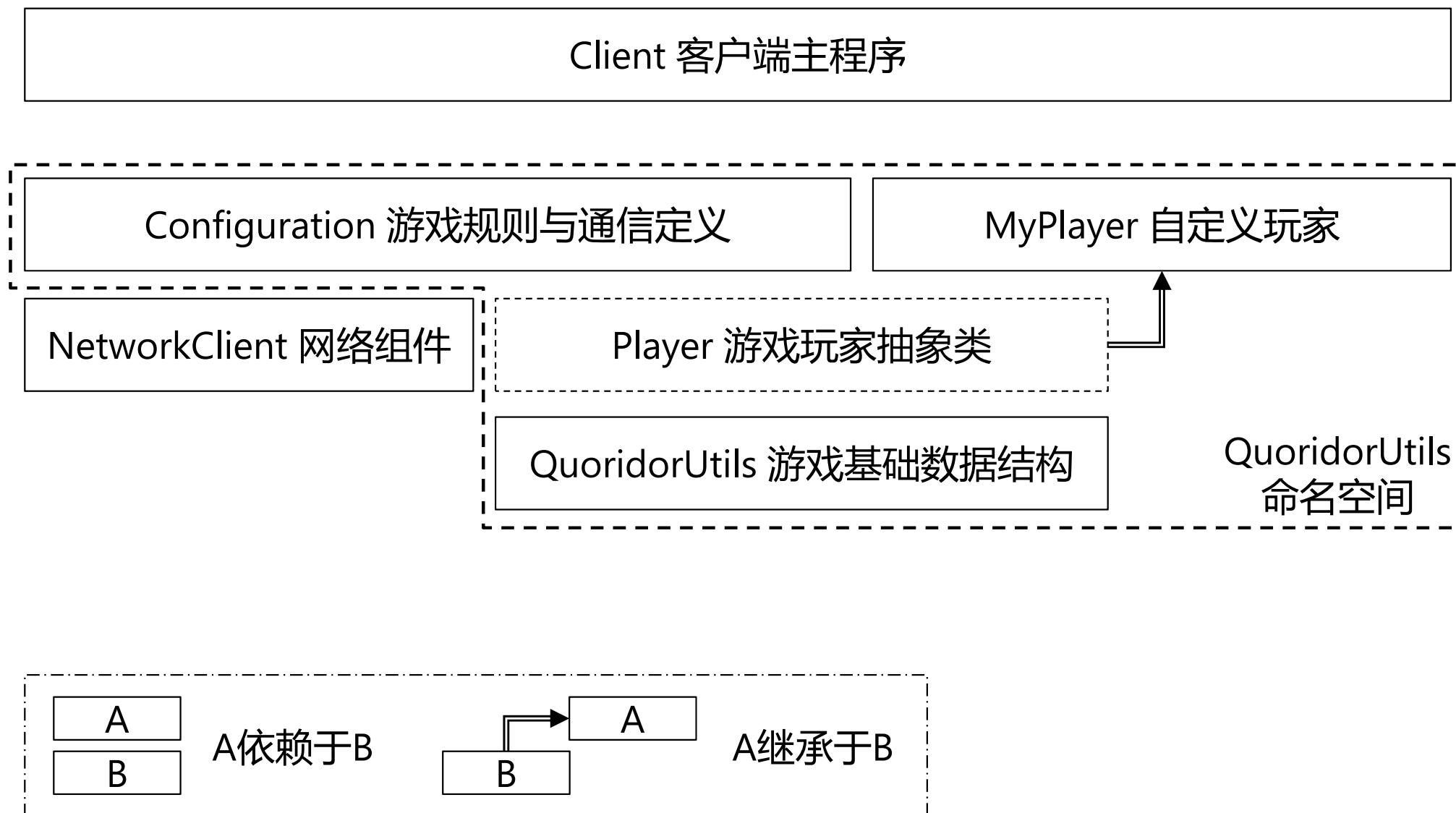
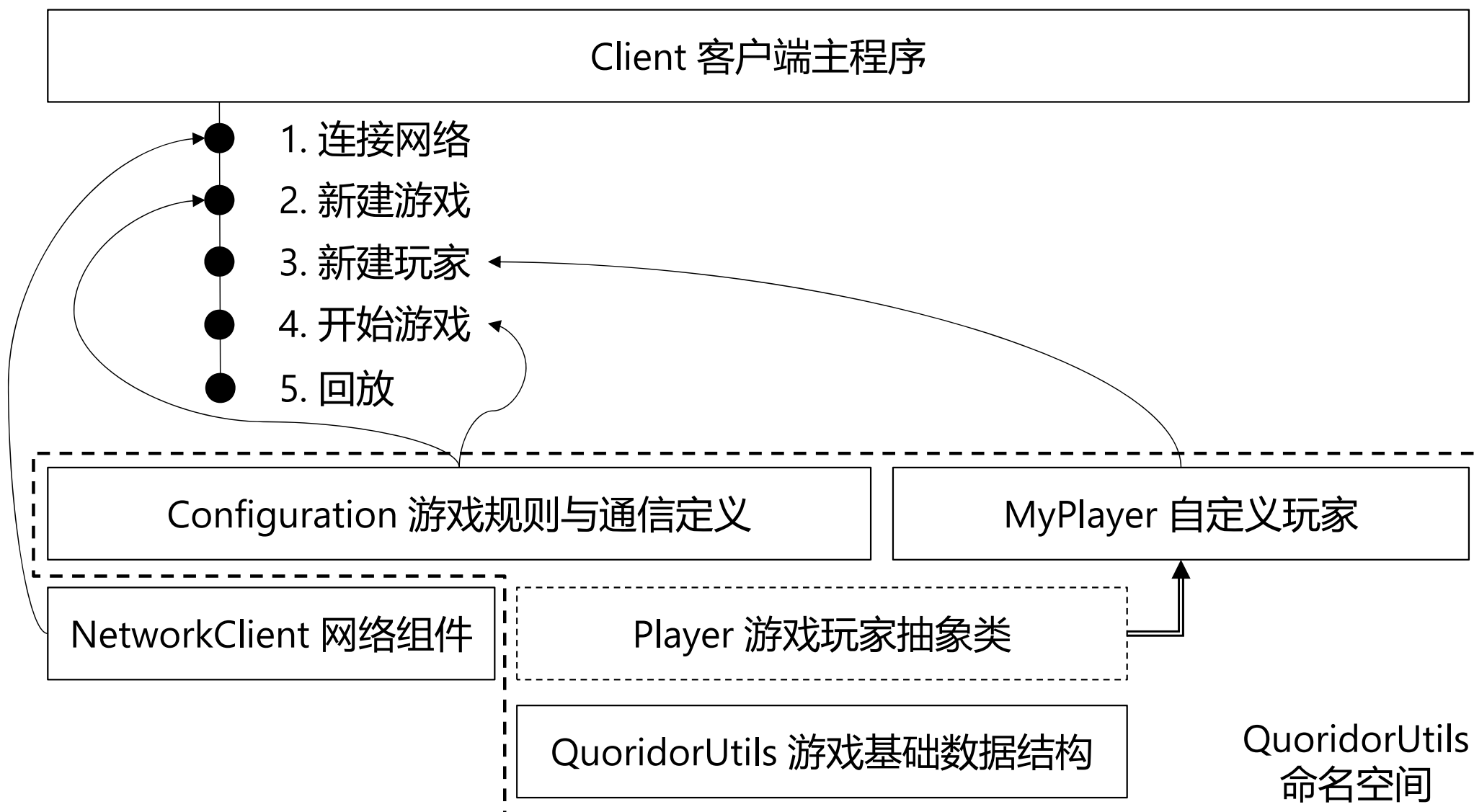


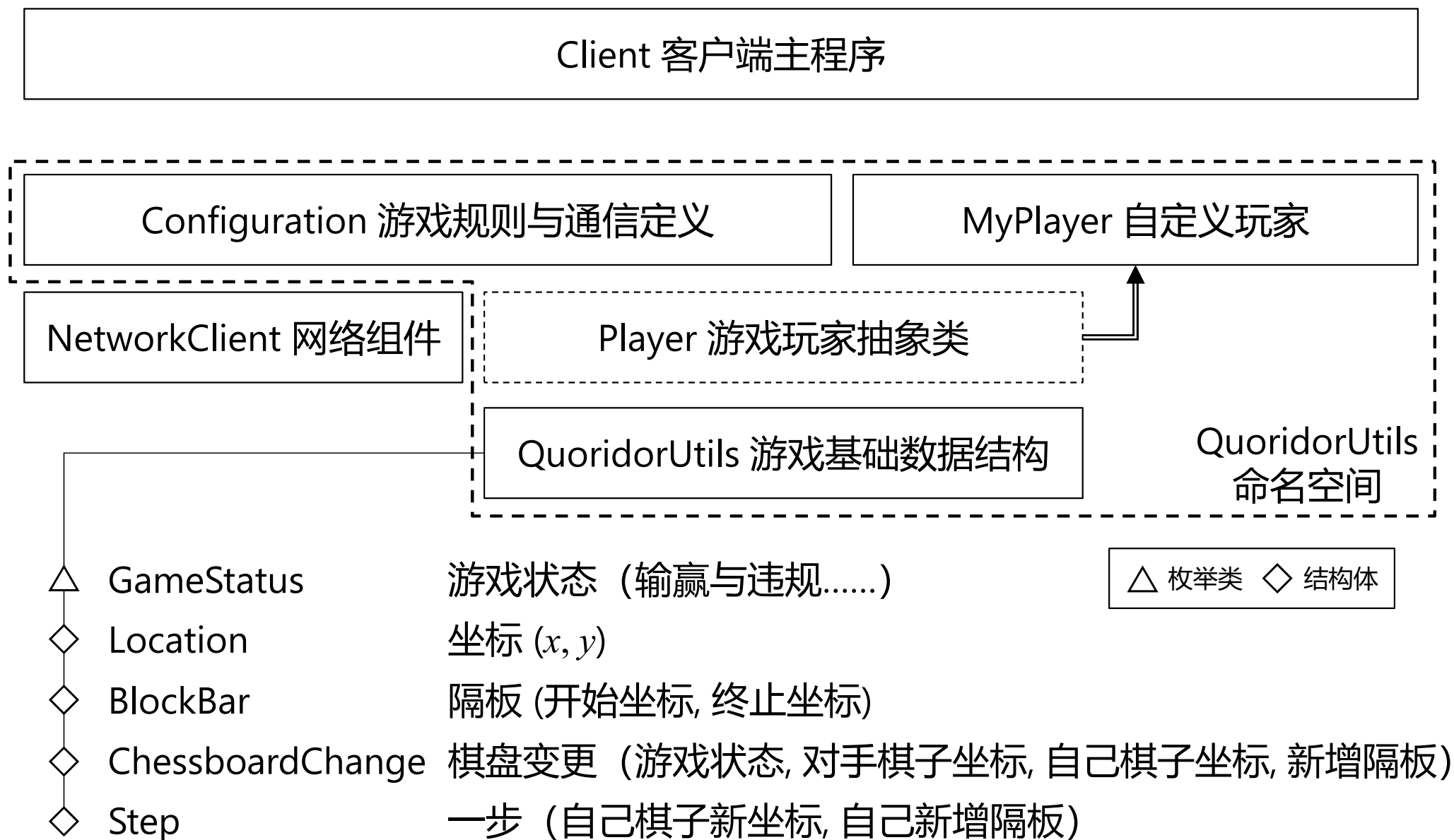
# 客户端设计



# 客户端设计



# 客户端设计



# 客户端设计



● myKey

○ 构造函数(key)

○ std::string getKey()

○ Step nextStep(ChessboardChange)

↑ 虚函数，同学们需要在其子类MyPlayer中实现nextStep函数

自己的密钥

构造函数必须输入自己的密钥

使Configuration可以获得自己的密钥

使Configuration可以获得自己的决策

● 属性 ○ 方法 ○ 虚函数

# 客户端设计

Client 客户端主程序

Configuration 游戏规则与通信定义

MyPlayer 自定义玩家

NetworkClient 网络组件

Player 游戏玩家抽象类

QuoridorUtils 游戏基础数据结构

QuoridorUtils  
命名空间

仅提供更新信息，需要自行维护整个棋盘结构

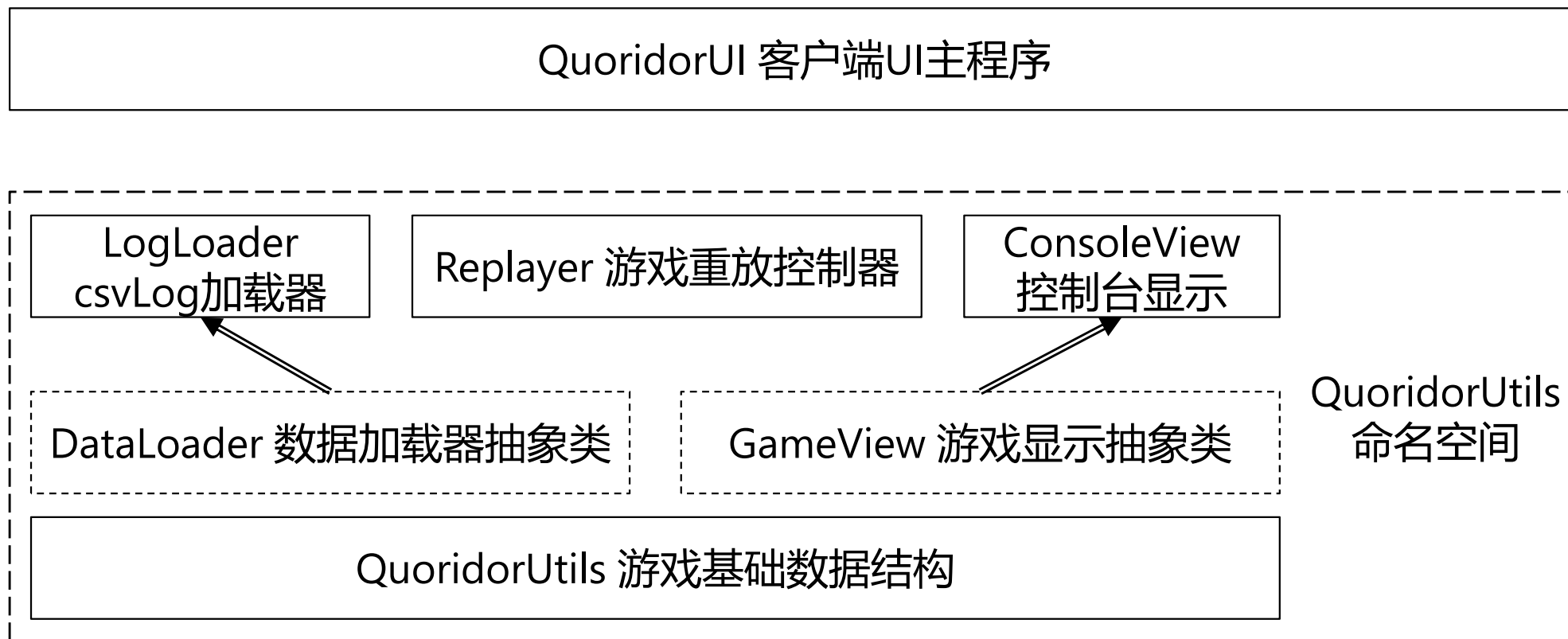
◇ ChessboardChange (游戏状态, 对手棋子坐标, 自己棋子坐标, 新增隔板)

◇ Step (自己棋子新坐标, 自己新增隔板)

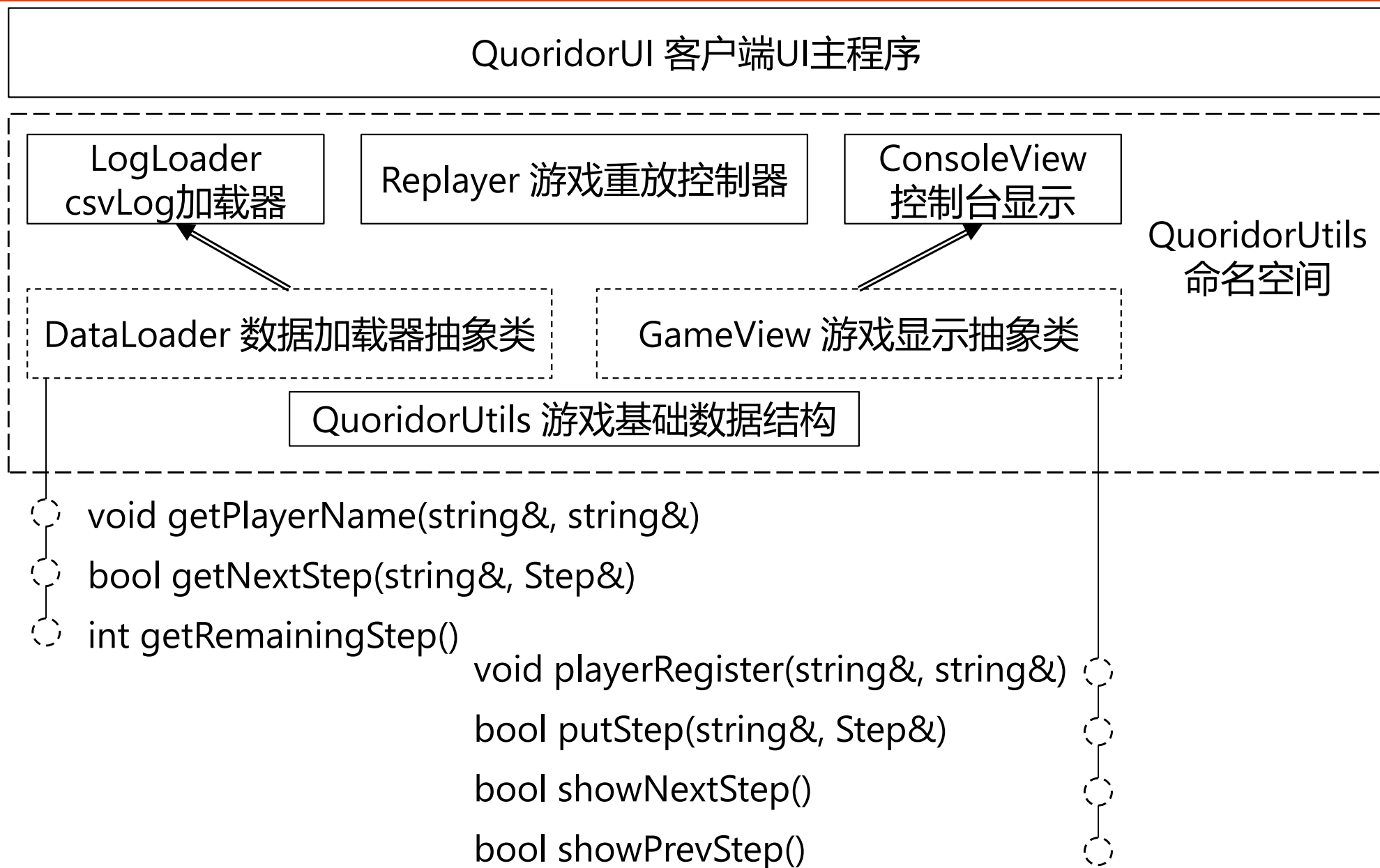
○ Step nextStep(ChessboardChange) 使Configuration可以获得自己的决策

虚函数，同学们需要在其子类MyPlayer中实现nextStep函数

# 客户端UI设计



# 客户端UI设计



# 客户端UI设计

## QuoridorUI 客户端UI主程序

LogLoader  
csvLog加载器

Replayer 游戏重放控制器

ConsoleView  
控制台显示

QuoridorUtils  
命名空间

DataLoader 数据加载器抽象类

GameView 游戏显示抽象类

QuoridorUtils 游戏基础数据结构

可以继承为实时加载器

可以继承为图形界面