

设计思路

- 先构想程序要有的功能，并设计出主界面，依次对程序添加相应的功能。游戏设计方面，先设计双人游戏界面，后根据双人游戏界面增添修改为单人游戏。最后对程序功能进行修缮。

功能

• 0.界面展示

- *由于本ppt制作较早，后续ppt中部分程序截图采用的为非最终提交版程序（界面美术等有较大变动），后续ppt仅作为功能介绍，实际程序效果请以本页ppt为准



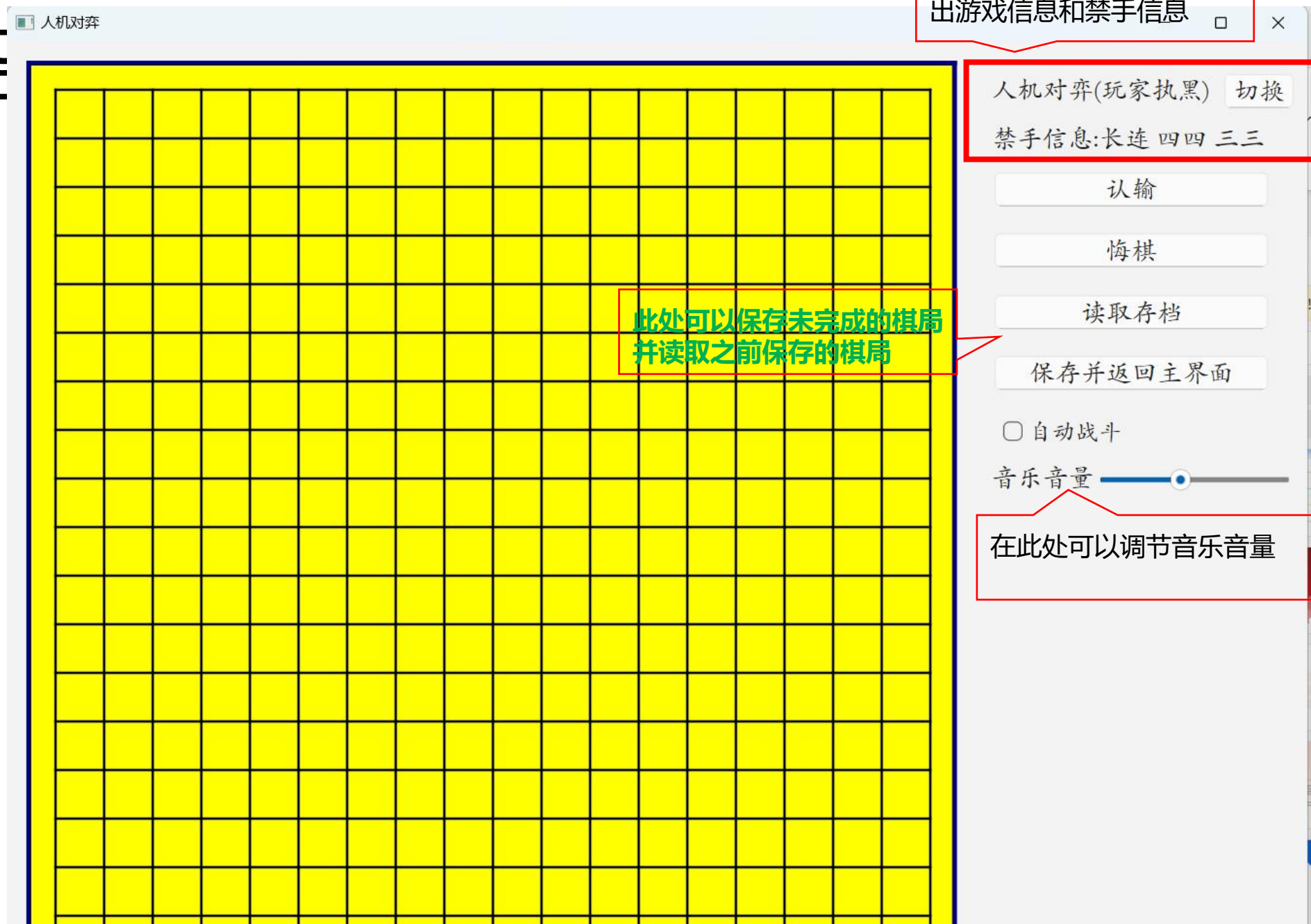
功能

- 1.拥有主菜单，可以链接游戏中各个模块



功能介绍

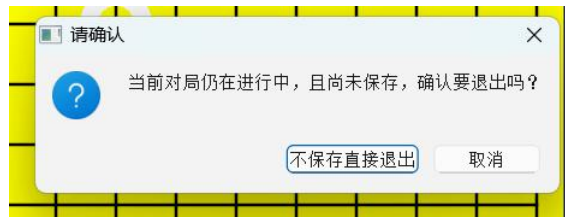
• 2.单人游戏: 开始游戏前



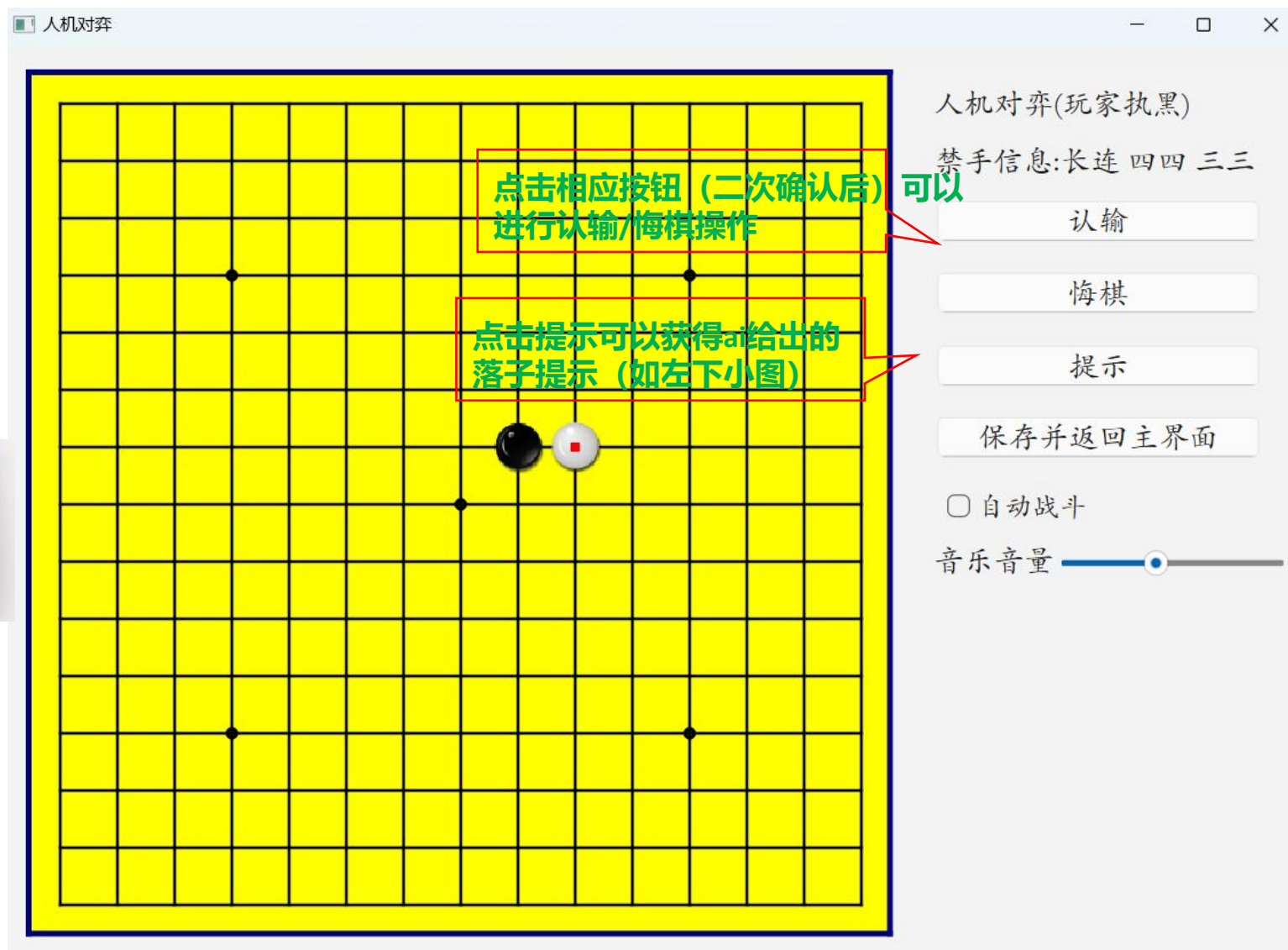
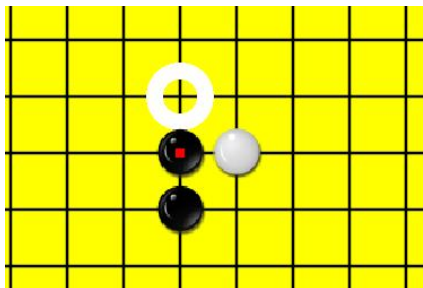
功能介绍

• 2.单人游戏: 开始游戏后

游戏中退出时二次确认,
防误操作



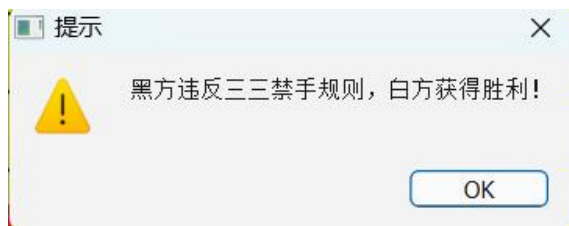
Ai会将推荐落子位置以圆圈
形式给出, 在落子后消失



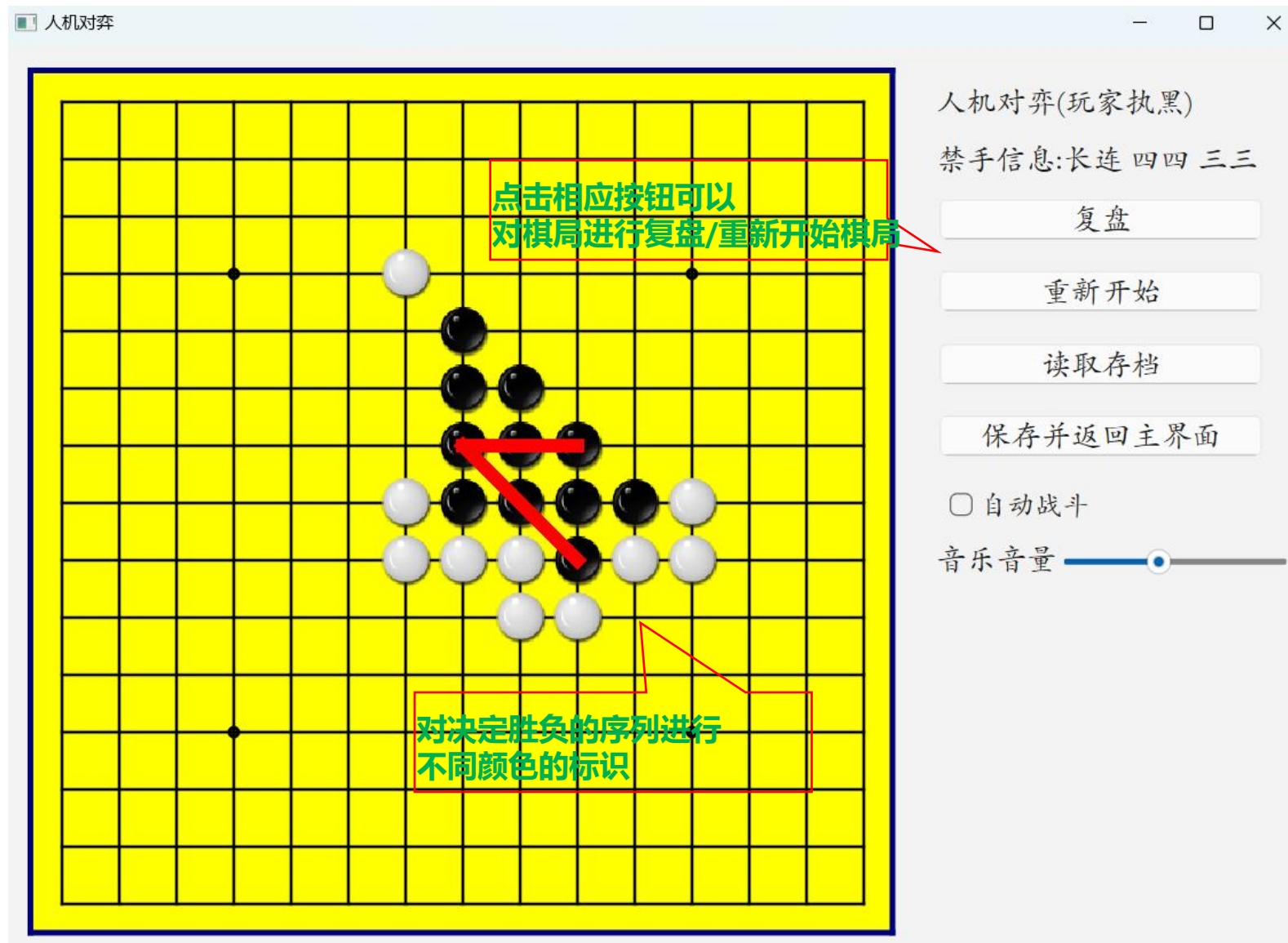
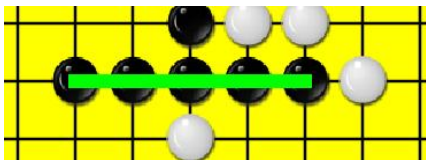
功能介绍

- 2.单人游戏
- 游戏结束后

自动判断胜负，并给出相应方的获胜原因



游戏结束后自动存档至历史记录，支持后续进行回顾

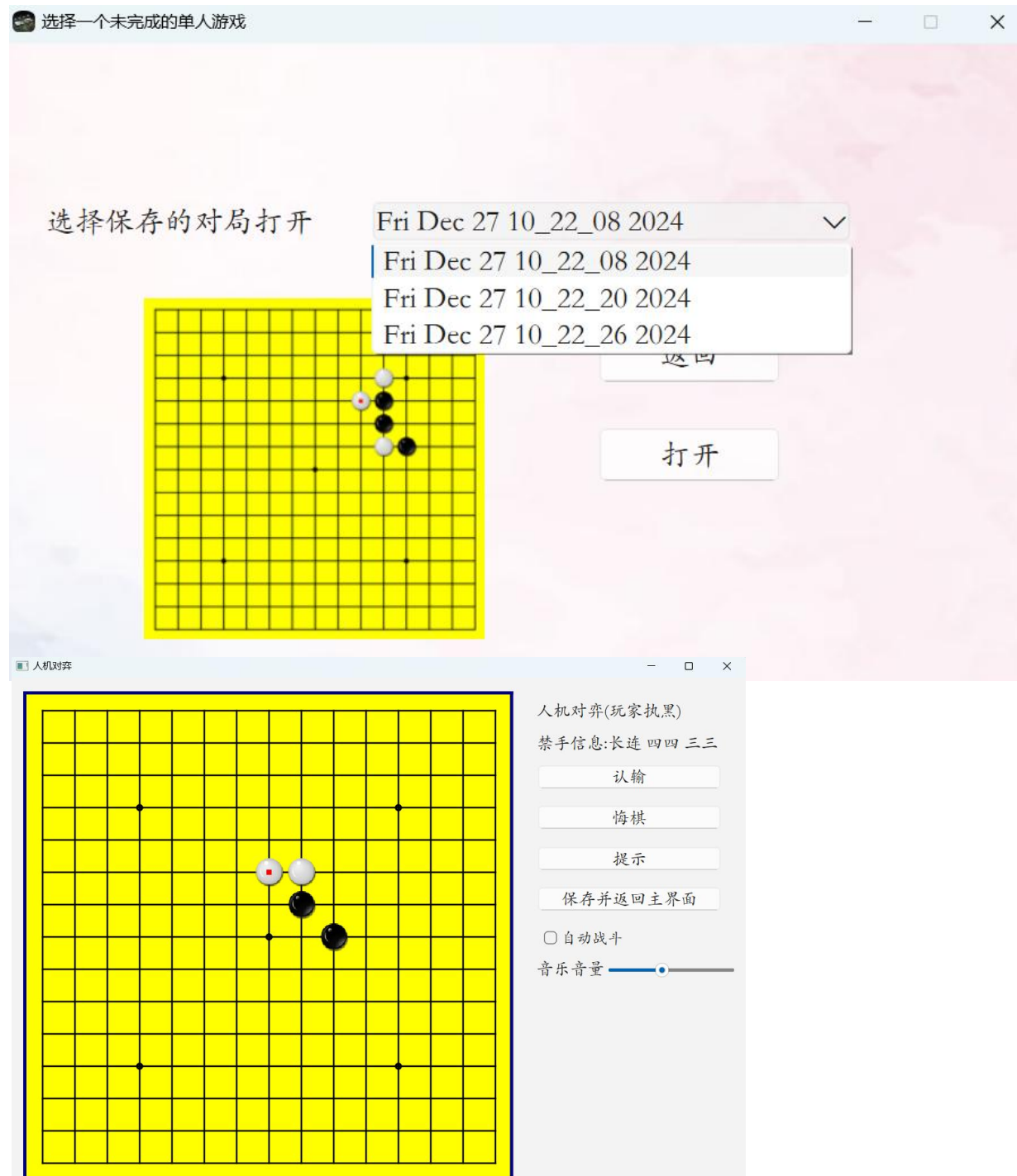


功能介绍

- 2.单人游戏
- 读档存档

支持**无限存档**，在点击读取存档后可以加载存档列表并进行选择，**窗口左下**提供**对棋局状态的预览**

可以保存游戏模式、棋盘大小、先后手、棋局进行记录、禁手设置等信息



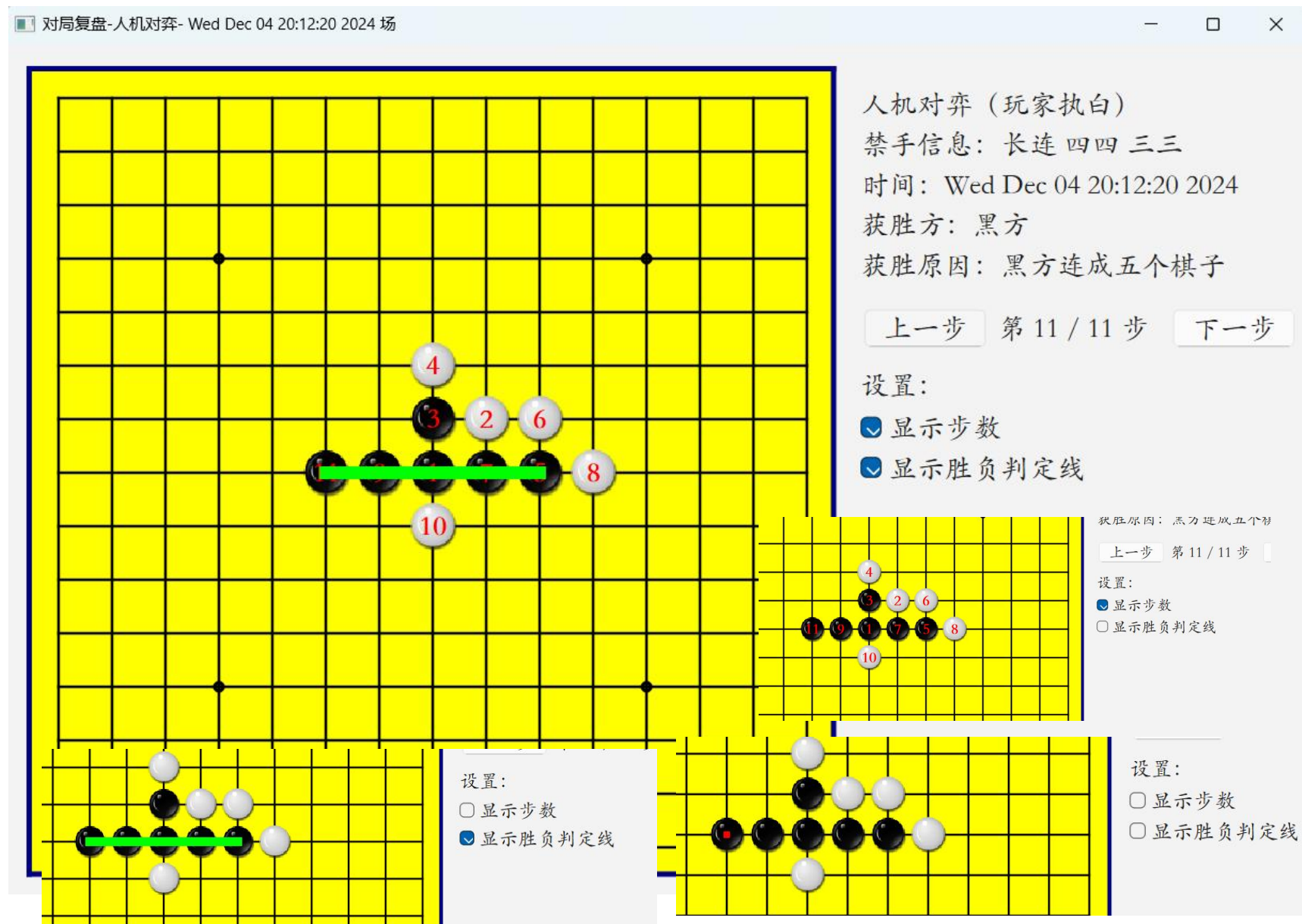
功能介绍

- 2.单人游戏
- 复盘功能

可以在复盘界面显示棋局信息和获胜方/原因

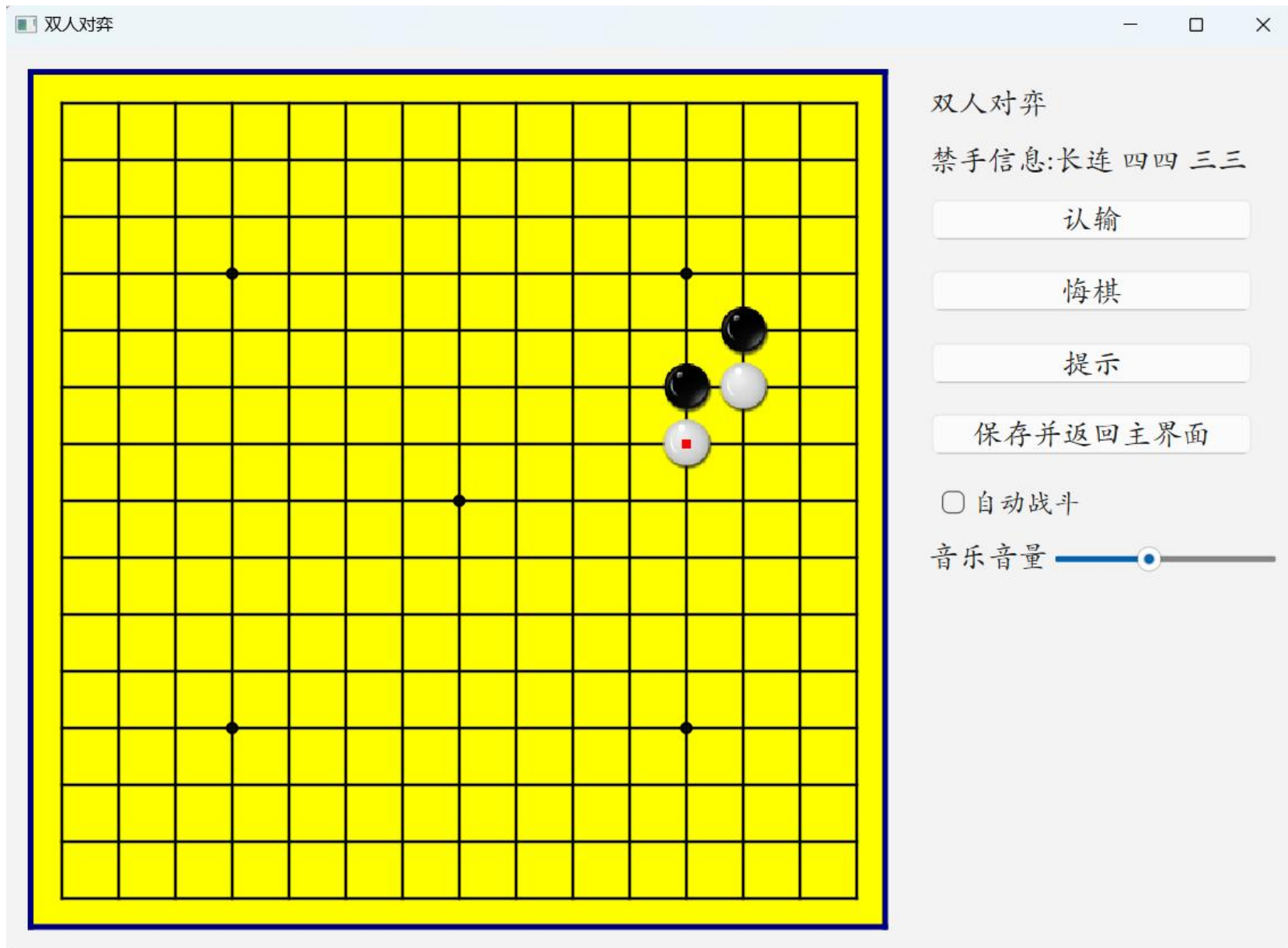
可以通过“上一步”“下一步”对棋局进行逐步的回顾

可以通过设置更改选择是否显示棋子步数/胜负判定线



功能介绍

- 3. 双人游戏
功能与上文介绍的单人游戏基本相同



功能介绍

- 4.规则说明

可以查看五子棋禁手规则

规则说明

■ 五子棋游戏

1. 黑白双方轮流落子，黑方为先手。

2. 在横、竖、斜方向上连成五子（连续五个棋子皆为己方）者为胜。

3. 黑棋在行棋过程中，如果违反以下“禁手规则”会被判负。

① 长连禁手：黑方一子落下形成连续六子或六子以上相连。

② 三三禁手：黑棋一子落下同时形成两个或两个以上的活三，且此子同时位于这些活三棋型中。

③ 四四禁手：黑棋一子落下同时形成两个或两个以上的活四，且此子同时位于这些活四棋型中。

功能介绍

• 5.设置

所有设置项均会保存在本地
重新打开游戏时无需再次设置

可以设置对局时的背景音乐
支持从自己电脑中选择自己喜欢的音乐

可以自定义棋盘大小
最大棋盘为19*19

可以选择是否开启禁手
开启哪些禁手

设置

背景音乐

☒ 选择默认音乐（共13种）

Wake

☐ 选择自定义音乐

棋盘大小

15 行 15 列

棋局设置

☒ 开启禁手

☒ 长连禁手

☒ 四四禁手

☒ 三三禁手

☐ 不开启禁手

取消

恢复默认

确认

功能介绍

6.历史记录

可以选择已完成的历史对局打开

此处可对棋局进行预览→



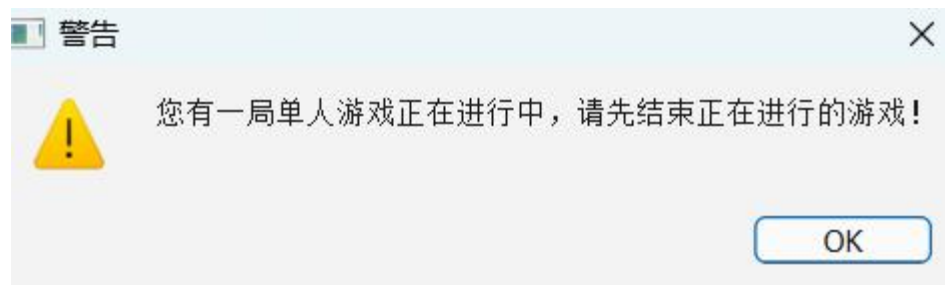
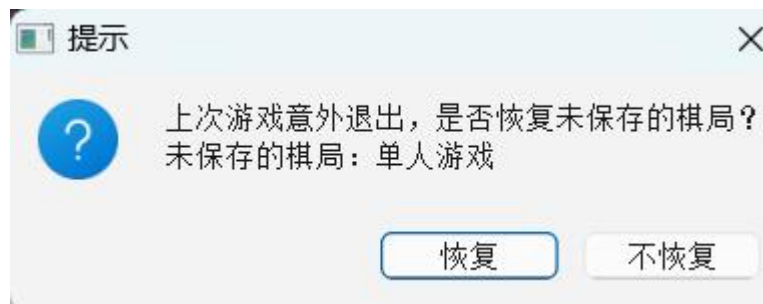
功能介绍

7. 特色功能

若上次进行对局时程序非正常退出
在下次打开游戏时会询问是否恢复对局
(如电脑没电、程序进程被杀、电脑关机等)

可以通过开启“自动战斗”快速生成机机对弈数据

当玩家在对局中，却因什么事情（如突然有事）
忘记正在对局中，
在打开主界面打开新的对局时会进行提示



功能介绍

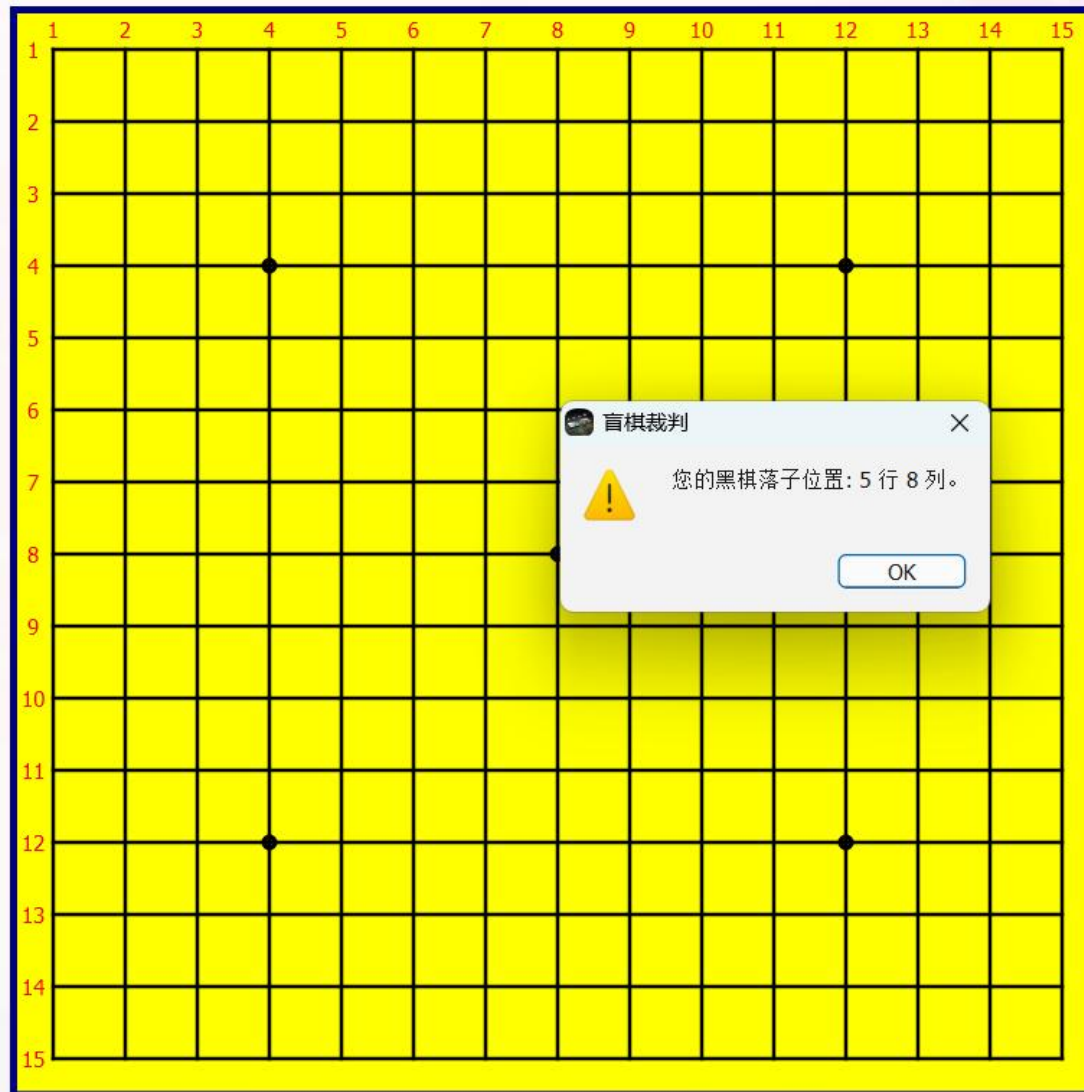
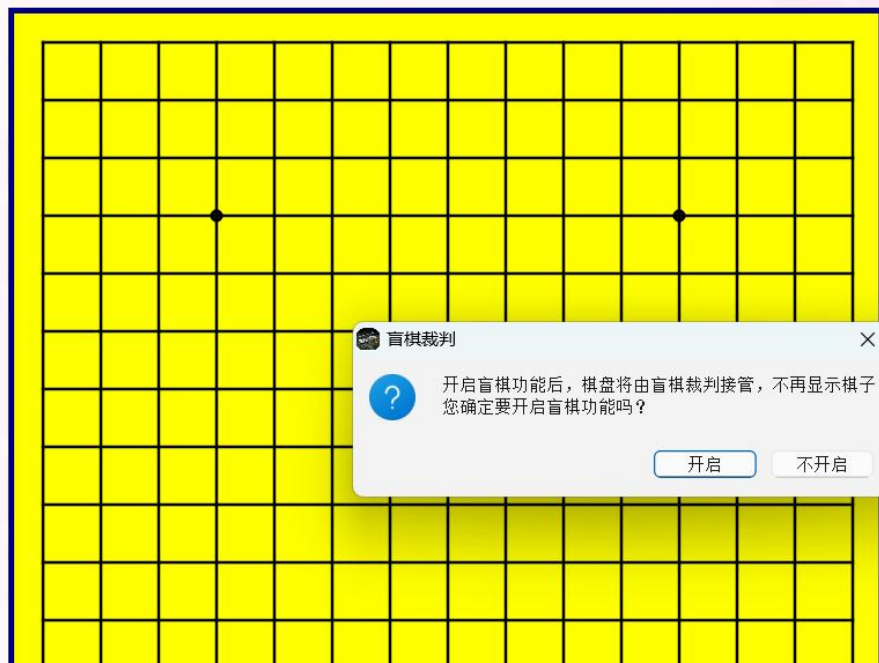
7. 特色功能

五子棋太简单没有挑战性？

那就开启盲棋模式！

盲棋模式下无法看见棋盘中的棋子

双人对弈



双人对弈

禁手信息:长连 四四 三三

认输

悔棋

提示

保存并返回

☐ 自动战斗 ☒ 盲棋模式

音乐音量

保存并返回

☐ 自动战斗 ☒ 盲棋模式

音乐音量

功能介绍

- 8.AI设计
 - ①对设置通用的AI：赋值算法
 - ②对禁手全部开启时情况：博弈树算法