使用说明

五子棋是世界智力运动会竞技项目之一，是一种两人对弈的纯策略型棋类游戏，是世界智力运动会竞技项目之一，通常双方分别使用黑白两色的棋子，下在棋盘直线与横线的交叉点上，先形成5子连线者获胜。

本程序仅在windows 64位系统下运行。请按照程序的提示正确输入，如姓名、坐标等。应着重注意坐标仅由两个数组成，并且两个数之间必须有空格。输入完毕请按回车键。

本程序需由两人操作。

创作历程

在正确的评估自己当前的编程水平之后，我选择设计一个简单的五子棋程序。其主要原因是五子棋判断获胜的方法正是我刚学会的遍历，也就是只需要判断横、竖、左斜、右斜是否存在五个同色棋子。依据这一点，我认为我有能力设计好该程序核心。

显而易见的是，该程序并不像比赛试题只需关心算法那样目的单一，需要有一个较好的面向使用者的界面。受限于编程水平，我只能通过文字提示和下划线来模拟界面，而棋盘这一关键的东西如何去设计确实费一番心思。显然，在没有圆形界面的情况下，只能通过一些符号去分隔从而达到一个个格子的效果。自然地，我想到了以（ ）或【】（小括号，中括号）来实现效果，经过测试后，我选择了小括号。经过同样的实验，我选择了○●点作为黑白棋。

在经历了以上思考后，如何设计这个程序的方法已在我脑中浮现，只有两个重点

①遍历程序 ②棋盘的展示

考虑到这两个程序使用的频率很高，拟将其设计为两个自定义函数方便调用，考虑到其重要性，又应将其单独仔细设计，调试和做好之后的嵌入工作。基于以上的思考，我独立编写了这两个核心程序。

在处理好核心问题后，我便开始了主程序的设计，考虑到之后的debug工作和可能添加的新功能，我着重关注代码的可读性，以便之后修改。事实证明先前的冗长在整体考量和细节处理的确有效，而且节约了大量时间。在我初步完成该程序的雏形后，在测试中发现的问题被迅速找到了根源并加以解决。

最后，我设计了基本的文字界面，并请父母、同学来使用并提出他们的意见，不断修改润色，直至成型。

思考

经过本次实际编写供人使用的小程序，我收获颇丰，不仅是从编程的熟练度方面，更是如何去设计好一个程序。以下是我的收获：

1. 注重整体布局思考规划。
2. 明确目标，分析解决方案，分解目标，分清主次，一步步处理、
3. 做下一步想下一步，并做好当前的工作，以免失误，节约时间

附件

文件夹内包含该五子棋程序中的两个核心程序，有兴趣的老师可以查看。

1.遍历 2.棋盘展示