1. 总体设计

因为熟悉的语言只有c语言，所以在此基础上学习了c++，然后采用了Qt来进行项目的实现。首先用一个16\*16的vector容器来存放游戏的数据，即相当于实际中的棋盘，用0表示没有落子，1表示己方落子，-1表示对方落子（边界不能落子，便于后续的计算）。

1. 程序描述
2. 程序实现了两个功能，一个是人机对战，一个是人人对战，人机对战就是玩家和电脑下棋，人人对战因为实力有限，只实现了在本地下，玩家1下了之后轮到玩家2下，没有实现能够联网对战的功能。
3. 程序因为比较基础，对电脑性能要求不高，但仅支持在windows系统下运行。
4. 程序的输入即通过鼠标的有效点击，实现落子，程序接受数据后进行判断，输出哪方取得游戏胜利。
5. 程序的限制条件主要是无法联机对战，同时人机对战的难度较低。