

程序使用说明书

国际象棋

目录

1. 基本信息2
2. 配置环境2
3. 运行程序2
3.1 启动程序3
3.2 开始游戏3
3.3 对局3
4. 注意事项6

1. 基本信息

本程序主要实现国际象棋有关功能。

本程序的编程语言为 C 语言。

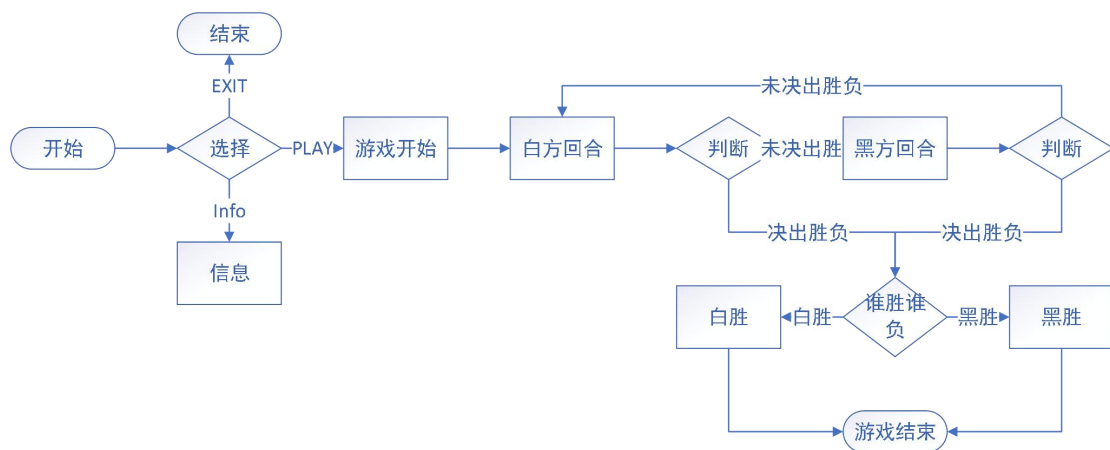
本程序的编译环境为 Visual Studio 2022。

为更好地进行图形编程，本程序使用了图形编程工具 EasyX, 版本为 EasyX_20220901。

2. 配置环境

1. 下载并安装 Visual Studio 2022
2. 下载并安装 EasyX_20220901

3. 运行程序



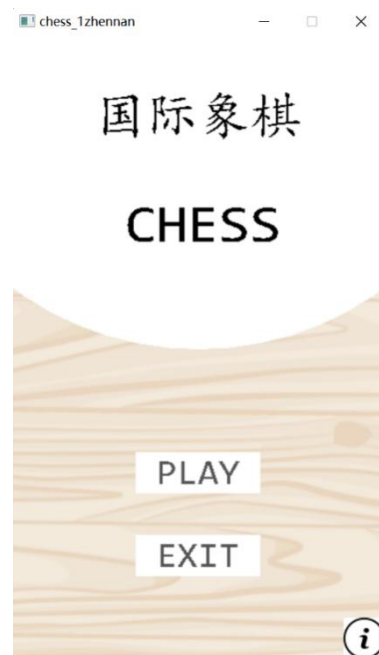
程序流程图

3.1 启动程序

打开文件 `chess_1zhennan\chess_1zhennan.sln`, 使用本地 windows 调试器等调试程序, 或者按键 `Ctrl + F5` 开始执行程序;

也可以直接打开文件:

`chess_1zhennan\x64\Debug\chess_1zhennan.exe` 启动程序。



3.2 开始游戏

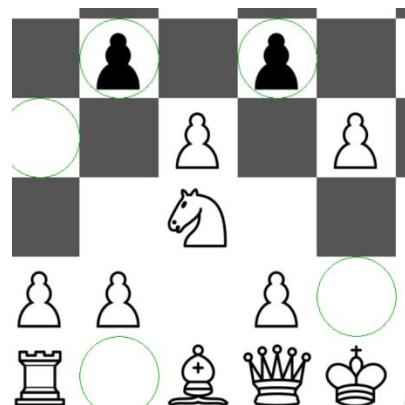
点击“PLAY”即可开始游戏;

点击“EXIT”可以退出游戏;

点击“info”图标可以查看程序相关信息。

3.3 对局

游戏开始, 白方先行。白方点击任意一个白色棋子, 棋盘上会有绿色圆圈表示该白色棋子可移动的棋盘格的位置。白方点击任意一个标有绿色圆圈的棋盘格, 即可将该白色棋子移动到所点击的棋盘格。若白方未点击标有绿色圆圈的棋盘格, 则该白色棋子无法移动。白方需要再次点击任意一个白色棋子, 重复上述过程。



绿色圆圈表示该白色棋子可移动的棋盘格的位置

如果白方棋子顺利移动, 则轮到黑方下棋, 黑方棋子顺利移动后, 再轮到白方下棋。两者轮流交替, 直到决出胜负。

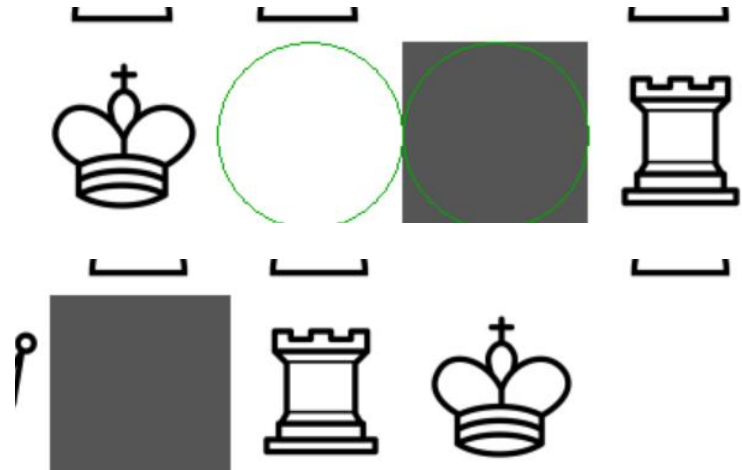
本程序支持吃过路兵、兵升变、王车易位在内的行棋规则。玩家可根据对局情况选择是否进行这些操作。

兵升变时，玩家需要通过对话框的提示依次选择，使兵变为“后”、“车”、“马”、“象”中一个。比如第一个对话框内容为是否变成“后”，点击“是”则兵将变为“后”，点击“否”则将弹出下一个对话框，以此类推。



兵升变

王车易位时，根据世界通用规则，玩家需要移动王而不需要移动车。当玩家点击王时，如果符合王车易位的条件，王可以向车的方向移动两格，王移动的同时，车也会随之移动，因此不需要玩家移动车。



王车易位

对局过程中，下棋的一方可以提出和棋或认输。和棋的过程是：一方点击和棋图标并确认和棋，另一方同意。游戏结束，平局。认输的过程是：一方点击认输图标并确认认输。



输。游戏结束，认输一方负。玩家也可以中途退出游戏，退出按认输记录。



和棋



认输

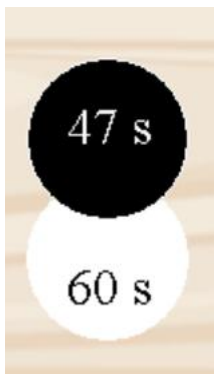


退出

棋盘上方和左边有计时器。棋盘上方的计时器显示的是总的游戏时间，格式为 xx 分 xx 秒。棋盘左边的计时器显示的是该回合的倒计时，格式为 xx 秒。每个回合默认有

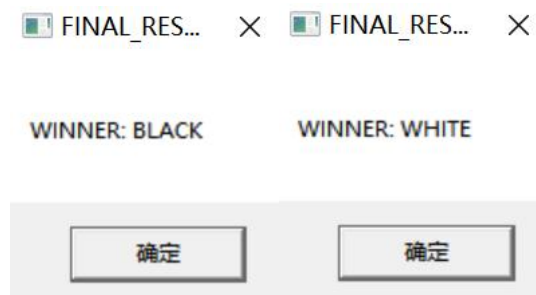


60s 时间，倒计时至 0s 后不再变化。玩家可以借助计时器把握游戏时间。



计时器

当白方或者黑方的国王被将死后，游戏结束，游戏结果以对话框的形式弹出。



游戏结束

4. 注意事项

1. 运行本程序前请先事先安装 Easyx;
2. 本程序无悔棋功能，棋子每一步移动均不可逆;
3. 任何问题可发邮件至：zhennan018@gmail.com。

最后修改日期：2023 年 10 月 30 日

——END——