

五子棋

棋盘之间却蕴含天地

目录

CONTENTS

01 对五子棋的认识

02 五子棋功能介绍

03 各功能的详细介绍

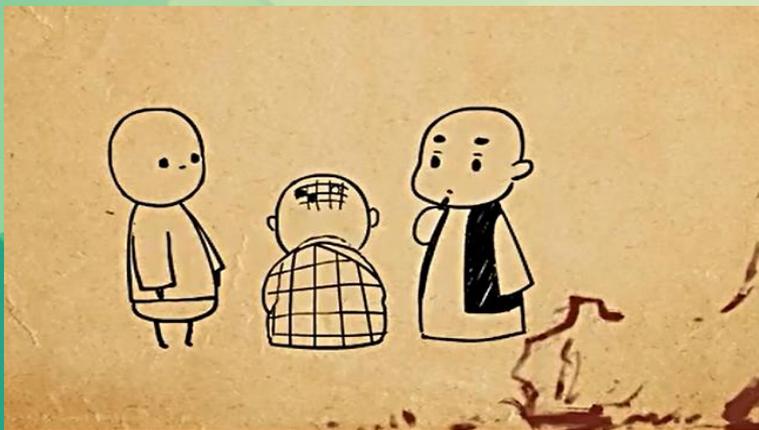
04 自我总结

PART 1

对五子棋的认识

五子棋想必大家都不陌生吧，一起来看一下吧~

对五子棋的认识



对五子棋的认识

随着经济的发展，社会竞争越来越激烈，现代社会进入了竞争时代。上班族为了完成公司业务，每天超负荷的工作；学生为了不落后他人每天早起晚睡不断地学习，压力巨大。所以为了缓解大家的压力，使大家在工作、学习之余娱乐一下，活跃大脑，提高工作效率，学习效率，因此益智游戏越来越受人们的关注，五子棋作为益智游戏之一，备受人们的喜爱。

在古代，五子棋棋具虽然与围棋相类同，但是下法却是完全不同的。正如《辞海》中所言，五子棋是“棋类游戏，棋具与围棋相同，两人对局，轮流下子，先将五子连成一行者为胜”。

PART 2

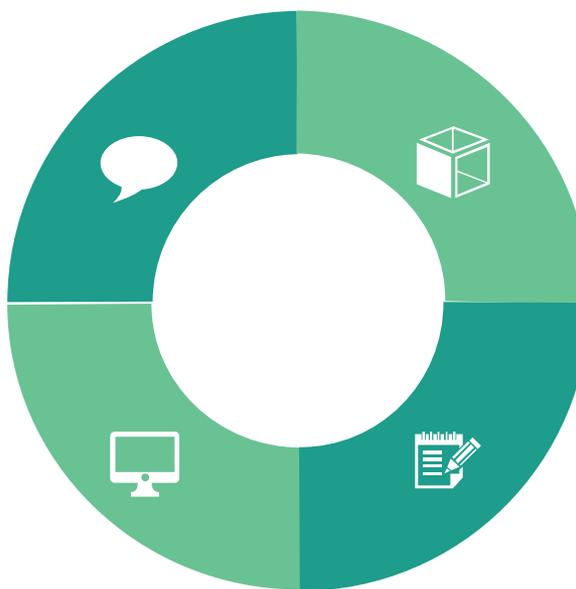
五子棋的功能介绍

棋盘

横坐标:
定义起点左边 (int)
lineheight/2
终止坐标用的是 (int) w (宽
度) -lineheight/2
效果: 左右两边各是放歌的一
半即半个lineheight

棋格

纵坐标:
每行的纵坐标一致
考虑横坐标左边可以下棋
所以第一行的纵坐标是0.5
个lineheight
则第二行是1.5个lineheight
规律: 首先至少有一个
lineheight
横线的绘制
(0.5+i)*lineheight



棋子绘制

调用invalidate 然后请求重绘
改变棋子的大小
onSizeChange
Bitmap方法createscaledBitmap (加载的图片、宽度、)
声明一个目标的宽度

判定胜负

分别是横向纵向左斜和右斜
判断X, Y位置的棋子, 是
否有相邻的五个一致
横向原理: 以当前棋子为中
心往左右相邻的棋子数, 每
数到一个同色棋子加一, 直
至数到五个

注意事项: 中间有9个
lineheight上下有0.5个
lineheight 因为棋子可以下
在边界上 (共十行)

PART 3

各个功能的详细介绍

存储和恢复

存储的值:

白子黑子两个集合

当前游戏是否结束game over

(后期会check也可以不存储)

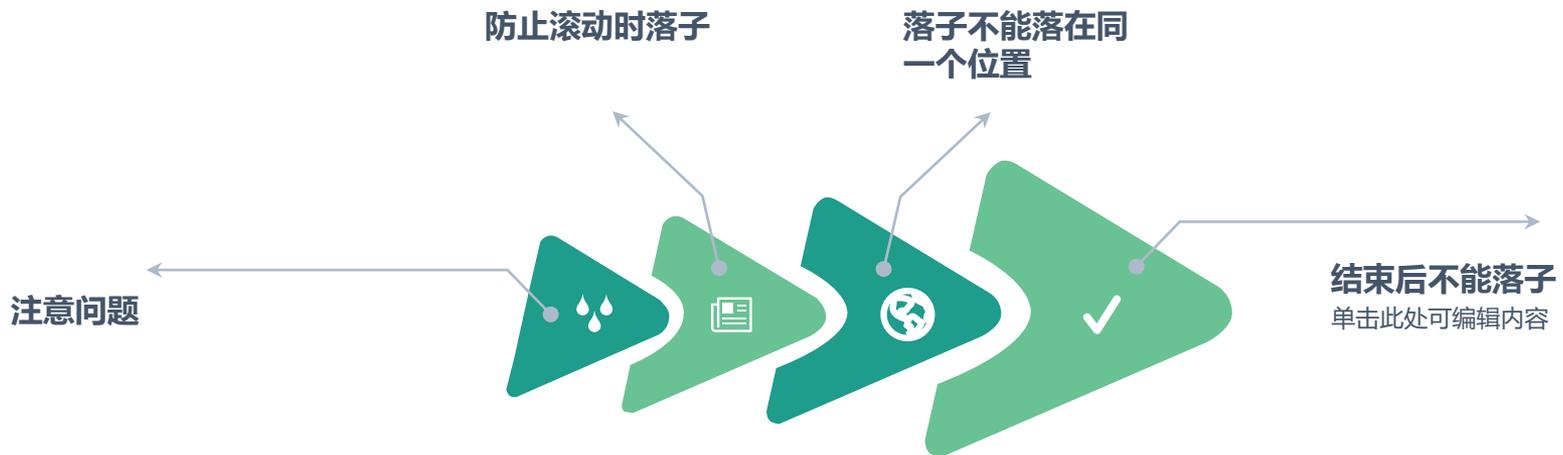
落子

存储和恢复

再来一局

再来一局的判断

分别是横向、纵向、左斜、右斜



落子不能再一个位置：点击时 x, y 会有一个细小的误差 eg: $(0, 0)$ 和 $(0, 0.1)$

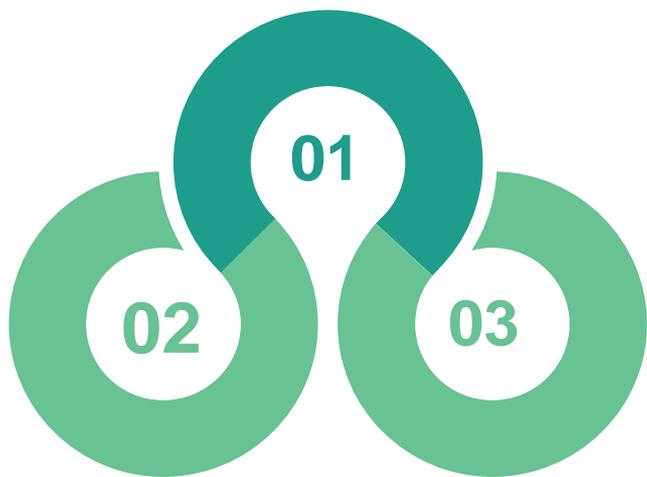
所以存储方式不必用点 改为 $(0,0),(1,0),(2,0)$

判断棋子是不是落在了同一个位置

onTouch处理

防止在滚动时间落子 action_down和action_move都不合适

action_down改为action_up



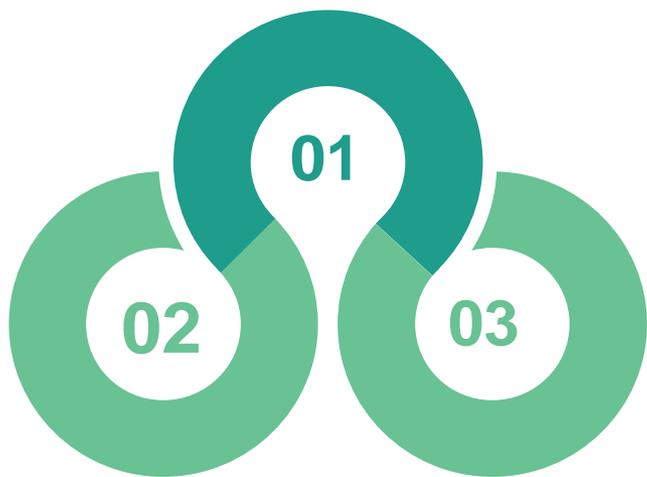
1 防止滚动时落子

2 落子不能再同一个位置

3 游戏结束的判断

PART 4

疑问展示和自我总结



通过这个项目的实战，说实话收获还真的是不小。首先是专业的知识的巩固和学习，真的是感觉学了这么长时间，都没有做这一边记得扎实，其次我还发现真的是有好多的东西等待着我去学习，总以为自己已经会了，明白了，到头来，才发现懂的只是一些皮毛。经过这次的实战，我也是深深的体会到了程序员的辛苦，总有人仰望他们的薪水，可又有谁知道，他们背后的艰辛和努力。在这个信息化、人工智能迅速发展的时代，我觉得学习新知识是我们最大的任务和使命，因为科技发展的速度，永远超乎我们的想象，落后就会挨打这句亘古不变的真理，随着时间的流逝也是证了它的意义。

所以说，学习才是王道。只有不断地学习，才能紧跟时代的潮流。不说了，学习去。



THANK YOU