

象棋對弈介面使用手冊


1. 設定
2. 開房設定
3. 加房設定
4. 棋盤畫面與按鍵組合設定
5. 自動覆盤
6. 介面說明
7. 遊戲紀錄格式
8. 尚未完成功能
9. 聯絡方式

1. 設定

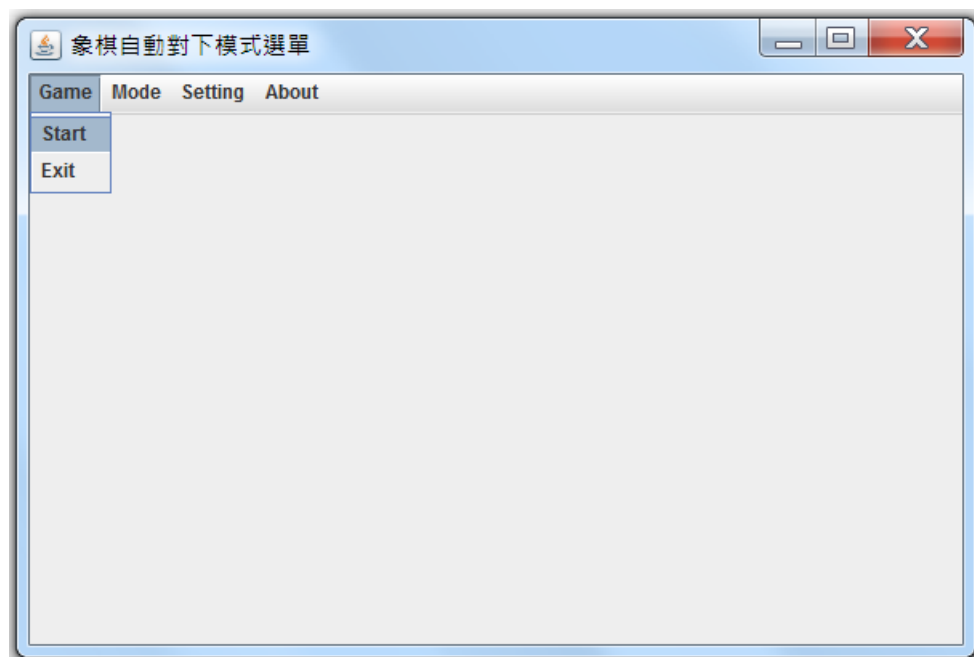
- 1.1 本象棋對弈介面使用 Java 開發，倘若使用者尚未安裝 Java 執行平台建議請至以下連結安裝符合該平台的 Java 執行環境

<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/jre7-downloads-1880261.html>

- 1.2 在本象棋對弈平台資料夾內含有 ChineseChess.jar 包裝檔

名稱	修改日期	類型	大小
 ChineseChess.jar	2015/5/12 上午 0...	Executable Jar File	773 KB

- 1.3 確認環境中已安裝 Java 執行環境後開啟 ChineseChess.jar，點選 Game 選單的 Start 開始遊戲



2. 開房設定

- 設定玩家資訊（預設帳號：a0~a10000 密碼：123）



房間資訊

帳號：

密碼：

比賽模式：☒ 一般模式

啟動模式：☒ 開房 ☐ 加房

斷線中盤：☒ 是 ☐ 否

自動重下：☐ 是 ☒ 否

重複次數：

先後手：☒ 先 ☐ 後

先後手互換：☒ 是 ☐ 否

計時賽制：☒ 回合制 ☐ 單手制

秒數限制(sec)：

中盤對下：☐ 是 ☒ 否

盤面路徑：

Server IP：

- 帳號：預設帳號 "a0"、"a1"至"a10000"
- 密碼：預設密碼 "123"
- 啟動模式：選擇"開房"
- 斷線中盤："是"，當發生斷線時，繼續上一局的斷線盤面
- 自動重下：自動繼續新的遊戲
 - 重複次數：自動繼續遊戲的回合數
- 先後手："先"，房主為紅方。"後"，房主為黑方

- 先後手互換：每節數一場，與對手互換紅、黑方
- 秒數限制：回合時間限制（秒）
- 中盤對下：”是”，由盤面路徑選擇起始盤面檔案
- Server IP：預設IP為140.135.65.57，比賽時，由裁判提供的IP為主

於開房設定結束後，將自動開啟”棋盤畫面設定”頁面，待設定完成棋盤畫面將自動連線至伺服器開啟房間。

3. 加房設定



房間資訊

帳號：

密碼：

比賽模式： ☒ 一般模式

啟動模式： ☐ 開房 ☒ 加房

斷線中盤： ☒ 是 ☐ 否

自動重下： ☐ 是 ☒ 否

重複次數：

先後手： ☒ 先 ☐ 後

先後手互換： ☒ 是 ☐ 否

計時賽制： ☒ 回合制 ☐ 單手制

秒數限制(sec)：

中盤對下： ☐ 是 ☒ 否

盤面路徑：

Server IP：

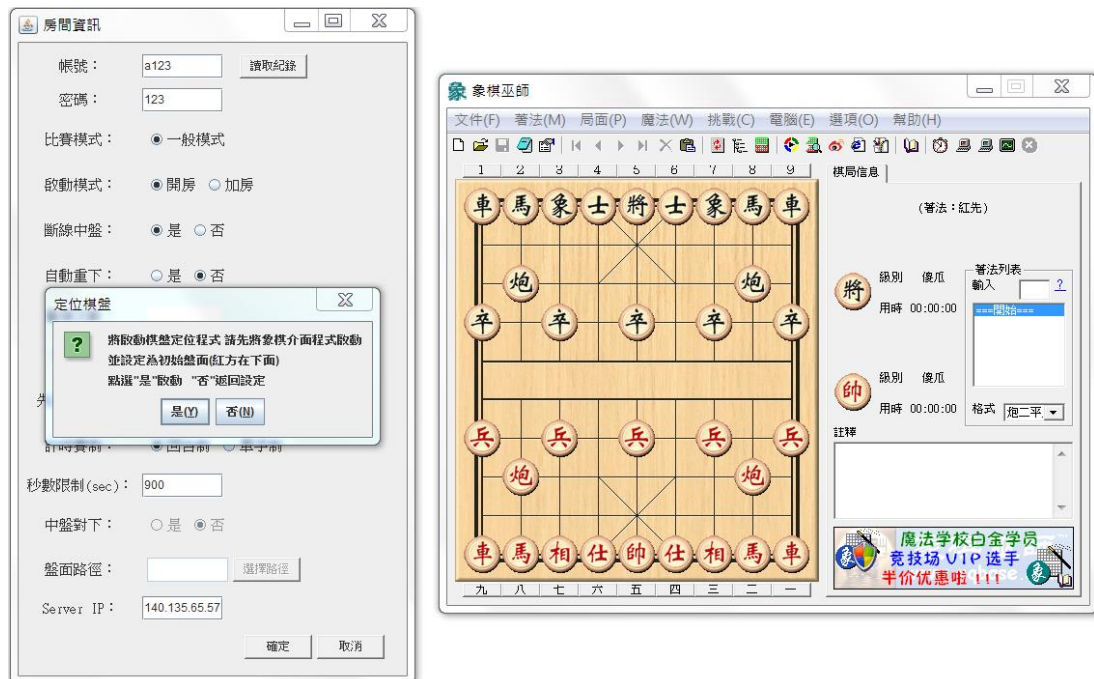
房間列表

ID	時間	長捉	重複次數
a1237	900	3	0

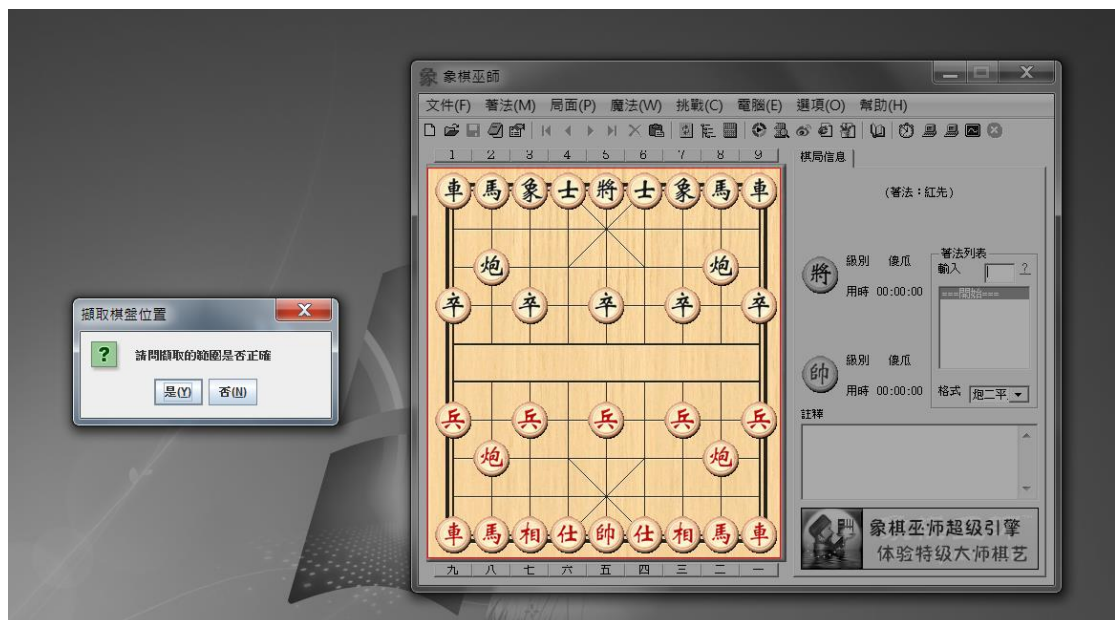
- 啟動模式：選擇”加房”，確定
- 斷線中盤：”是”，當發生斷線時，繼續上一局的斷線盤面
- 房間列表：選擇欲對奕的房號，開始遊戲

於加房設定結束後，將自動開啟”棋盤畫面設定”頁面，待設定完成棋盤畫面將連接至伺服器取得房間資訊。

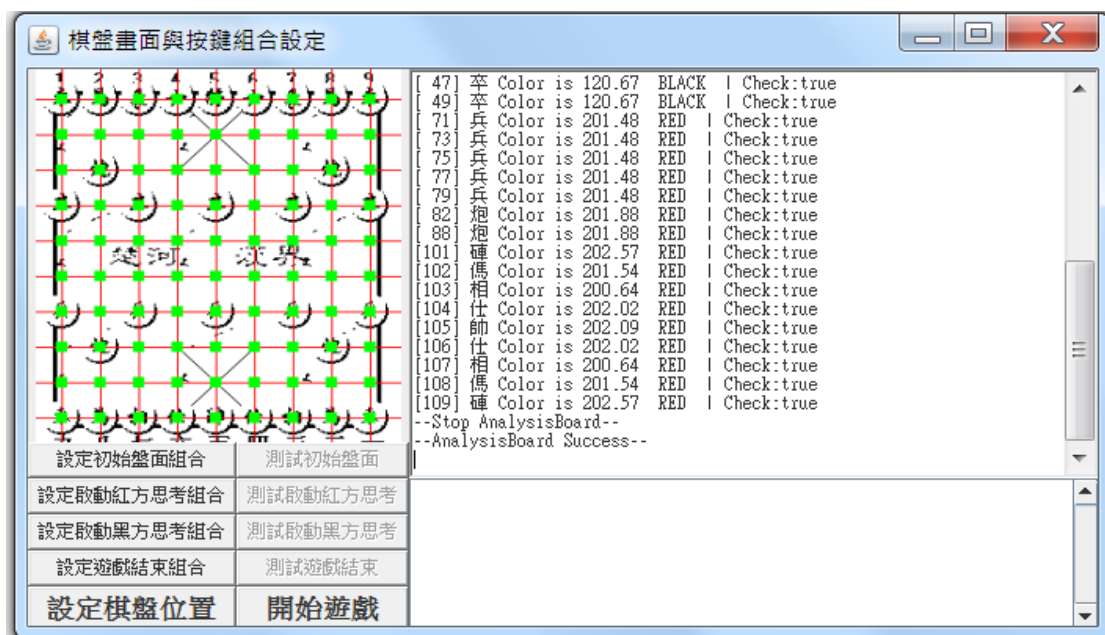
4. 棋盤畫面與按鍵組合設定



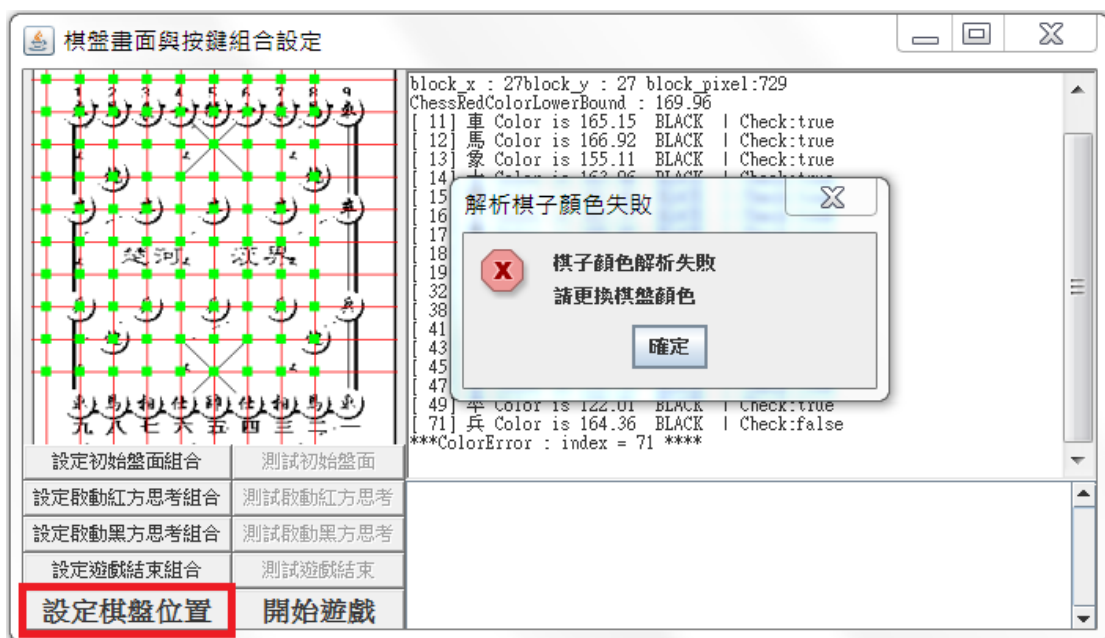
- 4.1 當完成開房/加房設定後，將執行棋盤畫面設定流程，使用者需啟動所使用的象棋對局介面（範例使用象棋巫師介面）。並且需要使用者**將介面下方的棋子固定為紅方**，並且以**初始盤面**顯示，以利之後分析棋盤畫面資訊。



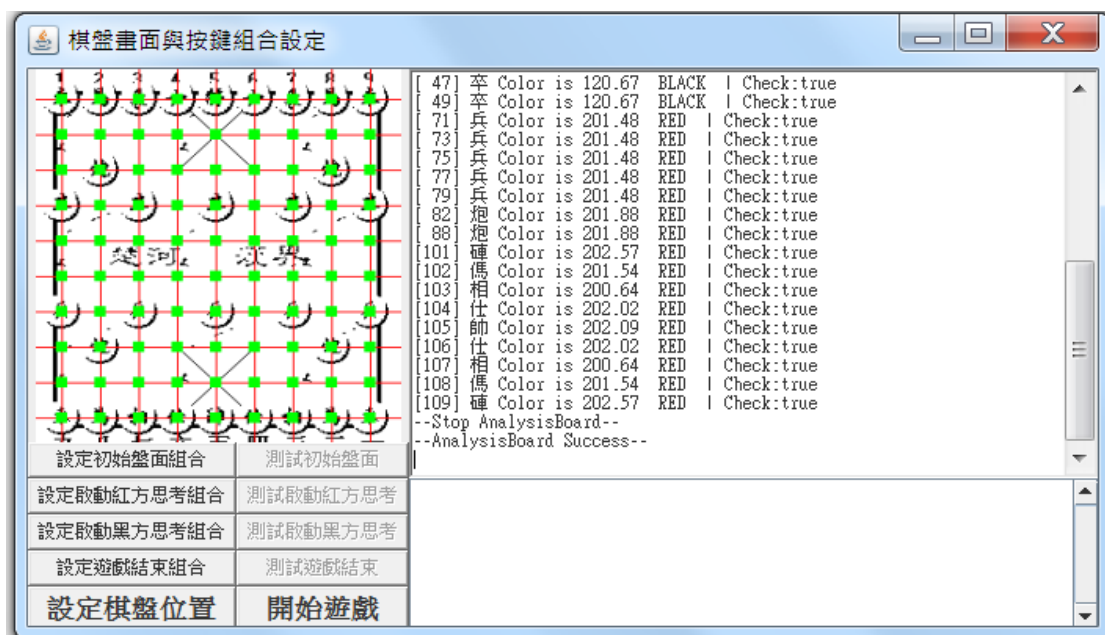
- 4.2 當使用者確認提示視窗後，將開啟反灰視窗啟動擷取棋盤畫面模式，請從左上至右下選取於畫面中包含象棋介面完整棋盤的區域(將以亮色區分)，當所選區域為完整棋盤範圍後，請確認提示視窗。



- 4.3 當使用者完成擷取畫面，將自動分析出棋盤座標以及顏色資訊，當於右方訊息列最下方出現**--AnalysisBoard Success--**，表示偵測棋盤成功，請使用者確認介面左方圖片中以綠色方塊標示出之棋盤座標是否與實際棋盤位置相同，如果有不相符之處請參考流程4.4說明重新設定棋盤位置。



- 4.4 倘若於分析棋盤畫面時出現錯誤訊息，請點選介面左下方的**設定棋盤位置**返回步驟4.2重新設定棋盤位置。



4.5 當完成棋盤設置後，接著使用者需要設定**按鍵組合**用以讓象棋程式自動動下，其中包含以下四種按鍵組合：

1. 初始盤面組合

- 透過按鍵組合將象棋程式返回初始盤面，並取消紅／黑方思考。

2. 啟動紅方思考組合

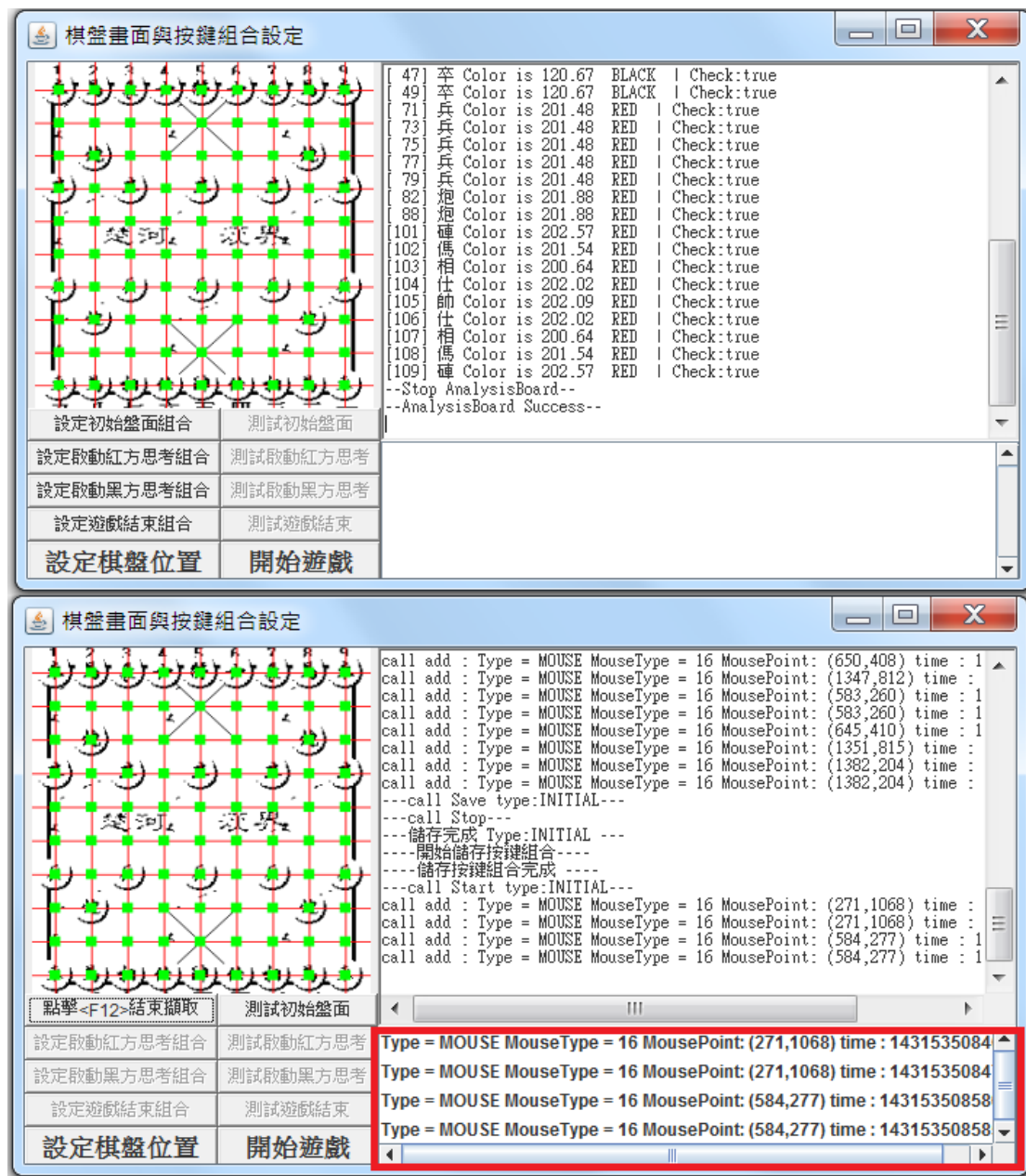
- 透過按鍵組合啟動電腦以紅方思考。

3. 啟動黑方思考組合

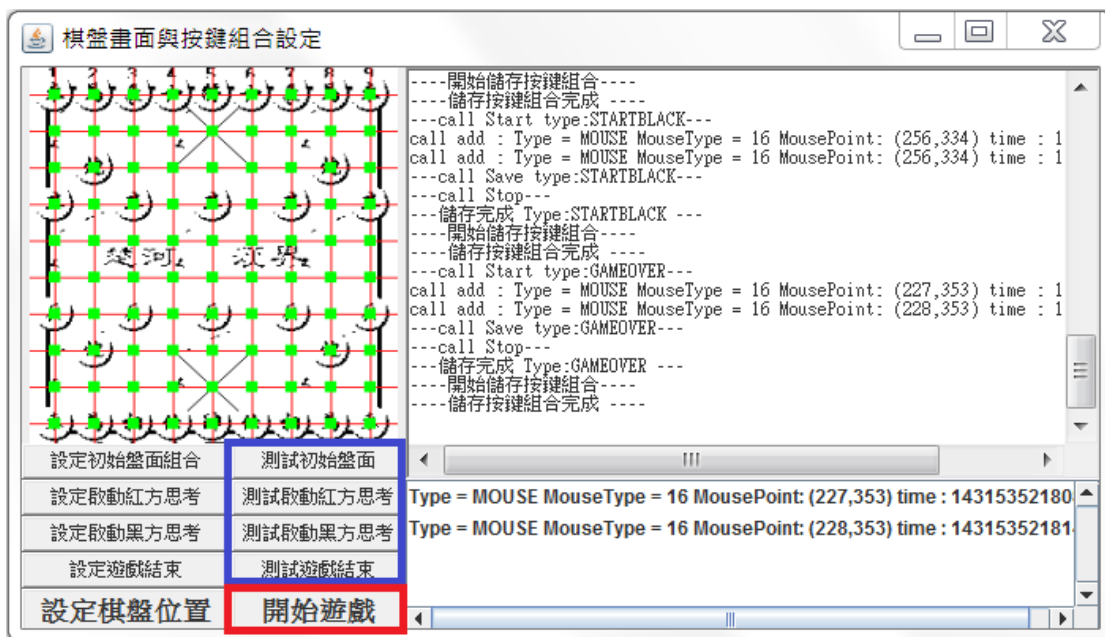
- 透過按鍵組合啟動電腦以黑方思考。

4. 遊戲結束動作組合

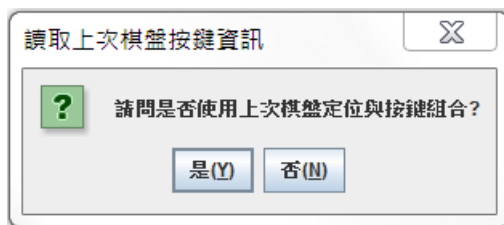
- 當遊戲結束時，執行按鍵組合將象棋介面跳出的遊戲結束提示視窗關閉（如果該象棋程式於結束時無任何提示視窗，可設定為不影響象棋程式流程的任意按鍵組合）。



- 4.6 設置按鍵組合方式為點選介面左方的四個設定組合按鈕，當點選設定按鈕後將開始捕捉使用者鍵盤以及滑鼠的輸入，並將所捕捉的滑鼠與鍵盤事件顯示於圖片中右下紅色框框處，當使用者完成按鍵組合輸入時，請使用鍵盤輸入 **F 1 2** 停止捕捉鍵盤及滑鼠的輸入。

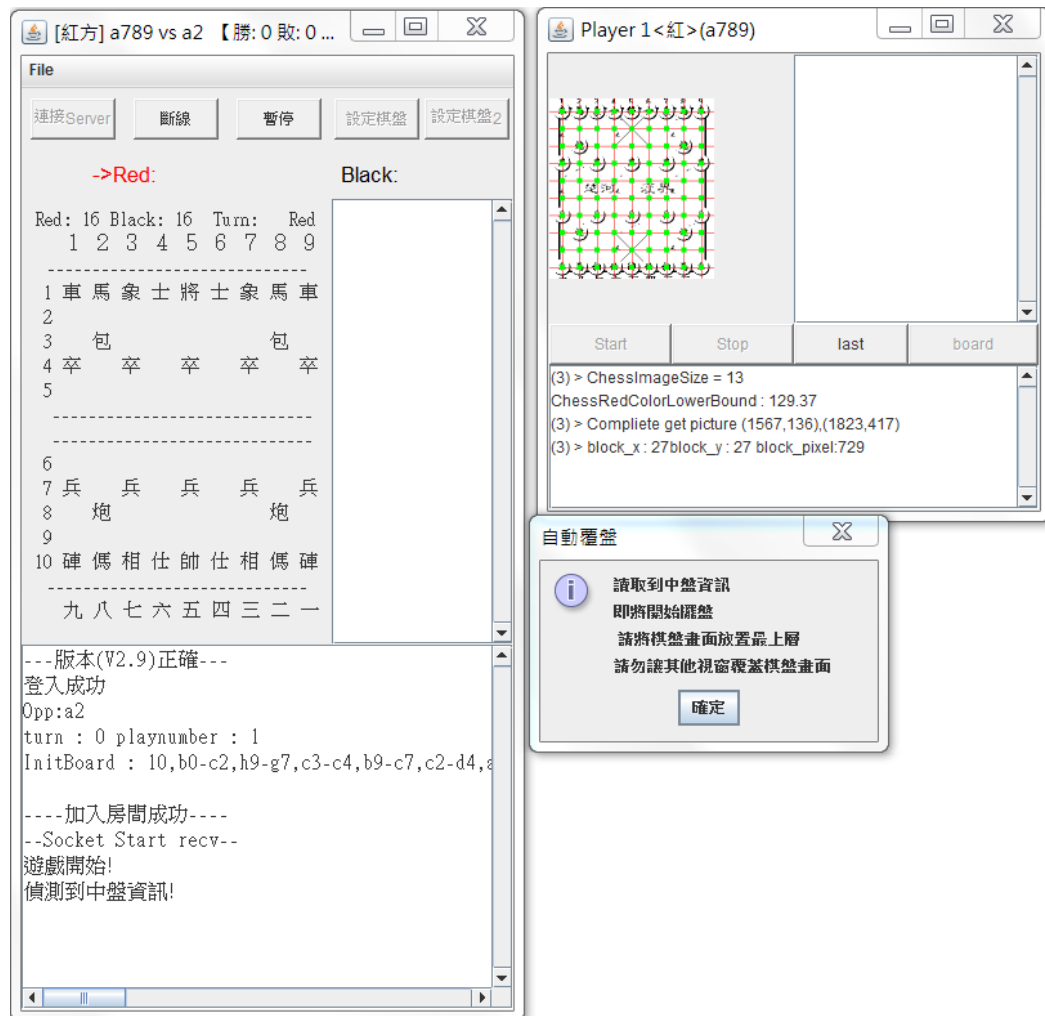


- 4.7 當使用者設定完所有按鍵組合後，可以使用圖中藍色框框中的測試按鍵組合。點擊測試按鈕後，將會在畫面上執行紀錄的對應按鍵組合。當確認棋盤畫面以及按鍵組合皆設定完成後，請點擊紅框內的開始遊戲，點擊後將依照先前設定的開房／加房設定連線至象棋伺服器。



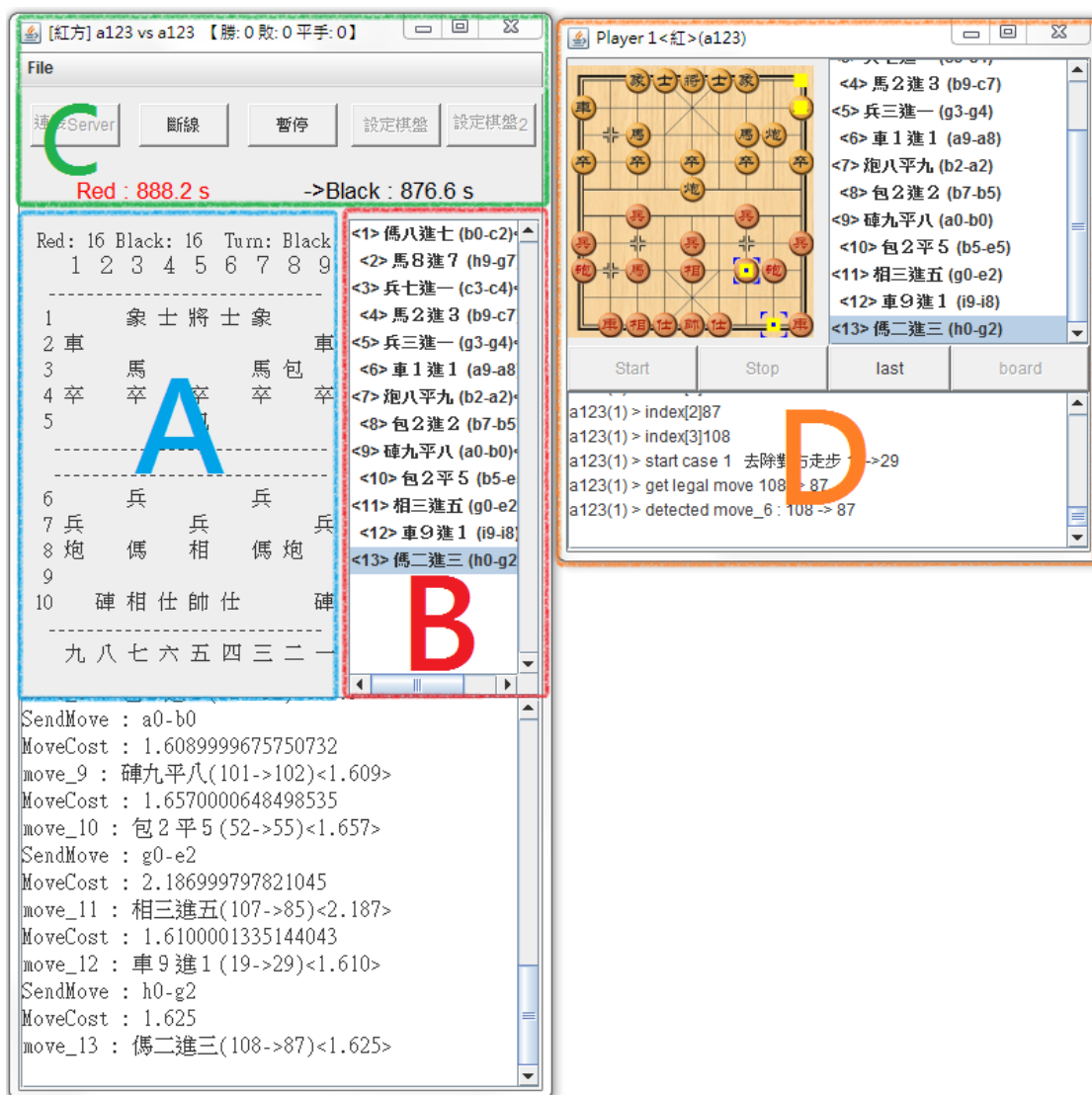
- 4.8 當使用者於初次設定完成棋盤畫面與按鍵組合後，將自動儲存資料於檔案 setting.dat 中，當下次重新啟動程式時，如果象棋程式於視窗上的位置沒有更改時，將跳出提示視窗詢問是否讀取上次紀錄使用，此時可選擇”是”讀取過去紀錄直接使用，不須重新設定。

5. 自動覆盤



如果開房者於開房時有設定中盤對下，或者房間內雙方均有啟動斷線中盤模式，則於遊戲開始時需要執行覆盤的動作，此時請將象棋遊戲介面開啟至畫面最上層不要讓其他視窗遮蔽該視窗，並確認提示視窗。當提示視窗確認後，**請不要自行移動滑鼠與鍵盤**，程式將透過按鍵組合執行自動覆盤動作，當雙方均自動覆盤完成後將自動開始遊戲，使用者無需任何額外的操作。

6. 介面說明



A. 棋盤

顯示目前盤面狀態

B. 歷史走步

顯示歷史走步與時間

C. 控制面板

斷線：可斷線離開本局遊戲

暫停：可暫停分析棋盤畫面（由於計時以 Server 計算，故計時無法暫停）

此區域上方[]內顯示目前參賽者的顏色【】顯示為勝敗場數

xxx vs yyy 表示對戰雙方帳號，前者表示為紅方，後者表示為黑方

此區域下方顯示紅／黑方剩餘時間與目前為誰著手（以->指向目前玩家）

D. 分析棋盤狀態

顯示目前象棋程式棋盤畫面分析出的變動座標位置以及相關 Log 資訊。

7. 遊戲紀錄格式

```

標題: a1 vs a2
分類:
來源:
賽事類型:
賽事:
輪次:
組別:
臺次:
儲存時間: 2015/05/13 09:38:08
地點:
時間限制: 20.000
紅方: a1
紅方用時: 4.687
黑方: a2
黑方用時: 3.203
建立日期:
修改日期:
FEN: rheakaehr/9/1c5c1/p1p1p1p1p/9/9/P1P1P1P1P/1C5C1/9/RHEAKAEHR r w - - 0 1
move_list: 5
* 1. b2-e2 h9-g7
* 2. b0-c2 b9-c7
* 3. a0-b0
* Comment 0-0
0. 1431524194914
1. 1431524196742
2. 1431524198445
3. 1431524199867
4. 1431524201367
5. 1431524202804
* END
1. 炮八平五 馬8進7
2. 馬八進七 馬2進3
3. 砲九平八

```

以FEN格式表示初始盤面

此值為固定值

透過下方歷史走步讀記錄盤面

此區域為歷史走步
(以代號表示)

此區域為走步時間
第0手為遊戲開始時間

此區域以
文字表示
的歷史走步

A

B

C

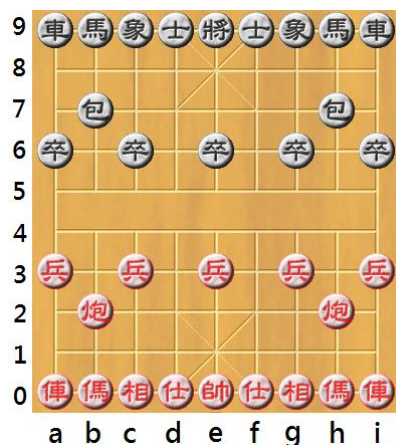
D

A. 初始盤面

以 FEN 格式表示初始盤面，目前固定如圖中之數值

B. 歷史走步

提供給程式讀取的歷史走步，使用代號所表示之對應座標如下圖。



C. 走步時間

每步走步送出之時間，

使用 Server 傳送之標準時間(儲存格式為與 1970 年 1 月 1 日之毫秒差)

第 0 筆資料表示為遊戲開始時間。

D. 歷史走步(以文字格式)

以文字格式紀錄歷史走步，提供給使用者透過文字方式讀取歷史走步。

8. 尚未完成功能

目前此象棋對弈介面尚未加入象棋棋規，僅有基本的走步判定。當於連線對戰中如果遇到棋規違例問題，請詢問比賽現場裁判加以判決，本介面尚無棋規判定功能。

9. 聯絡方式

若使用手冊有任何未能詳盡的敘述或遇到使用問題，請與我連絡：

- 楊曜榮 kevin12345621@gmail.com