

# 快速使用手冊

許嘉銘

NTPU


December 17, 2019

# Outline

- 1 Announcement and Important Data
- 2 Basic Requirement
- 3 Grading Policy
- 4 Brief Rules for Final Project
- 5 Get Ready
  - Open Room
  - Enter Room
- 6 DCTP

# Get Ready

進入 open 資料夾。



|                    |                    |              |      |
|--------------------|--------------------|--------------|------|
| enter              | 2019/10/9 下午 08:27 | 檔案資料夾        |      |
| open               | 2019/10/9 下午 08:28 | 檔案資料夾        |      |
| 1_1_0.md           | 2019/10/9 下午 08:40 | MD 檔案        | 3 KB |
| DarkChess_1_3_1.md | 2019/10/9 下午 09:39 | MD 檔案        | 4 KB |
| RUN_ALL.bat        | 2019/6/6 上午 01:06  | Windows 批次檔案 | 1 KB |
| RUN_ENTER.bat      | 2019/6/6 上午 01:06  | Windows 批次檔案 | 1 KB |
| RUN_OPEN.bat       | 2019/6/6 上午 01:06  | Windows 批次檔案 | 1 KB |

Figure 1: open 資料夾

# Get Ready

資料夾結構如下圖所示，請雙擊 Launcher.jar 開啟檔案。

| 名稱           | 修改日期               | 類型                  | 大小     |
|--------------|--------------------|---------------------|--------|
| Board        | 2019/8/31 下午 07:03 | 檔案資料夾               |        |
| Library      | 2019/8/31 下午 07:31 | 檔案資料夾               |        |
| LocalServer  | 2019/8/31 下午 06:29 | 檔案資料夾               |        |
| Search       | 2019/6/17 下午 08:09 | 檔案資料夾               |        |
| Setting      | 2019/8/31 下午 07:31 | 檔案資料夾               |        |
| WebServer    | 2019/8/31 下午 06:29 | 檔案資料夾               |        |
| Launcher.jar | 2019/8/31 下午 07:42 | Executable Jar File | 329 KB |

Figure 2: 資料夾結構

# Get Ready

開啟後，會出現如下圖視窗。

The screenshot shows a configuration window for the game DarkChess. It has three tabs: 'Game', 'Room', and 'Other'. The 'Game' tab is active. The window contains the following settings:

- 遊戲種類: DarkChess (dropdown menu)
- 遊戲版本: Ver.1.3.2
- 程式版本: Ver.1.2.0
- 帳號: yahari
- 密碼: yahari
- 啟動模式:  開房  加房  本地測試
- 斷線中盤:  是  否  選擇盤面
- 連接模式:  讀檔  背景  DCTP  手動
- 重複次數: 2
- 先手後手:  先  後
- 先後互換:  是  否
- Server IP: 120.126.151.213
- 計時模式: Absolute (dropdown menu)
- 秒數限制: 900 (sec)
- 單手制時間: 0
- 幾手共用: 0
- 長捉次數: 3
- 無吃翻次數: 180
- 盤面路徑: (empty text box) [選擇]
- AI路徑: Search\Search.exe [選擇]
- 連線 (button)

Figure 3: 程式初始畫面

# Get Ready

請設置 AI 路徑，按下 AI 路徑欄位旁的選擇按鈕，選擇 Search。

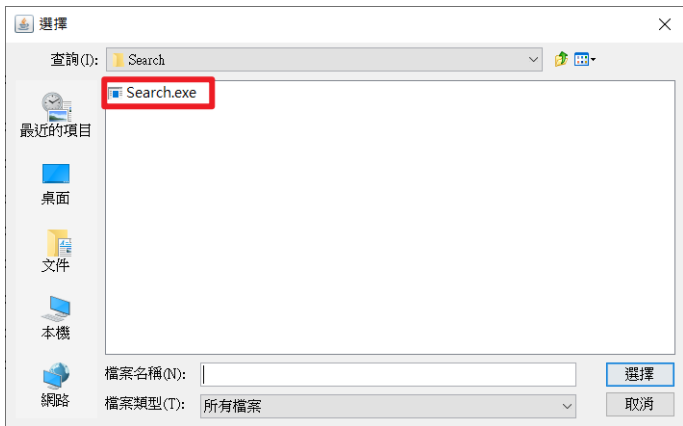


Figure 4: 選擇 AI 程式

# Get Ready

按下連接按鈕，與伺服器連線。

Launcher Ver.1.1.0

Game Room Other

遊戲種類: DarkChess 遊戲版本: Ver.1.3.1 程式版本: Ver.1.1.0

帳號: a0 計時模式: Absolute

密碼: 123 秒數限制: 900 (sec)

啟動模式:  開房  加房  本地測試 單手制時間: 0

斷線中盤:  是  否  選擇盤面 幾手共用: 0

連接模式:  讀檔  背景  DCTP  手動 長捉次數: 3

重複次數: 2 無吃翻次數: 180

先手後手:  先  後 盤面路徑: [ ] 選擇

先後互換:  是  否 AI路徑: Search\Search.exe 選擇

Server IP: 120.126.151.213

連線

Figure 5: 連接

# Get Ready

會看到網頁開啟如下圖。

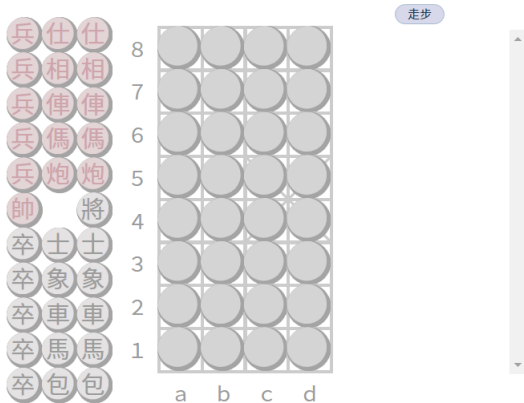


Figure 6: 盤面網頁



# Get Ready

程式會開啟如下圖的頁面。

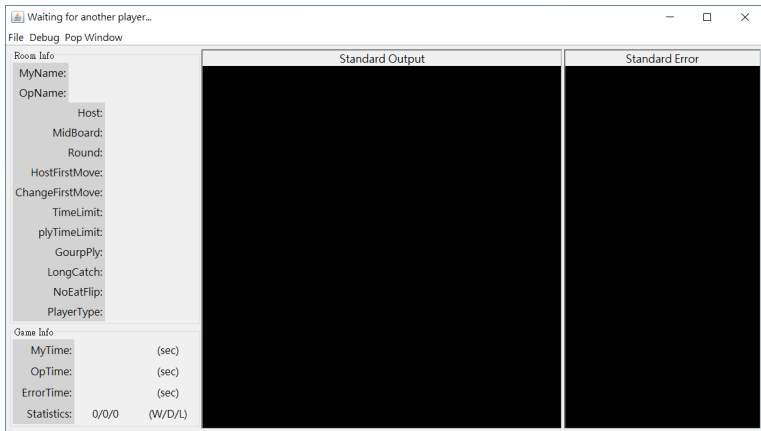
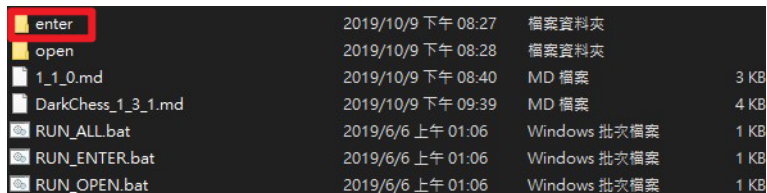


Figure 7: 房間頁面

# Get Ready

進入 enter 資料夾。



|                    |                    |              |      |
|--------------------|--------------------|--------------|------|
| enter              | 2019/10/9 下午 08:27 | 檔案資料夾        |      |
| open               | 2019/10/9 下午 08:28 | 檔案資料夾        |      |
| 1_1_0.md           | 2019/10/9 下午 08:40 | MD 檔案        | 3 KB |
| DarkChess_1_3_1.md | 2019/10/9 下午 09:39 | MD 檔案        | 4 KB |
| RUN_ALL.bat        | 2019/6/6 上午 01:06  | Windows 批次檔案 | 1 KB |
| RUN_ENTER.bat      | 2019/6/6 上午 01:06  | Windows 批次檔案 | 1 KB |
| RUN_OPEN.bat       | 2019/6/6 上午 01:06  | Windows 批次檔案 | 1 KB |

Figure 8: enter 資料夾

# Get Ready

資料夾結構如下圖所示，請雙擊 Launcher.jar 開啟檔案。

| 名稱           | 修改日期               | 類型                  | 大小     |
|--------------|--------------------|---------------------|--------|
| Board        | 2019/8/31 下午 07:03 | 檔案資料夾               |        |
| Library      | 2019/8/31 下午 07:31 | 檔案資料夾               |        |
| LocalServer  | 2019/8/31 下午 06:29 | 檔案資料夾               |        |
| Search       | 2019/6/17 下午 08:09 | 檔案資料夾               |        |
| Setting      | 2019/8/31 下午 07:31 | 檔案資料夾               |        |
| WebServer    | 2019/8/31 下午 06:29 | 檔案資料夾               |        |
| Launcher.jar | 2019/8/31 下午 07:42 | Executable Jar File | 329 KB |

Figure 9: 資料夾結構

# Get Ready

開啟後，會出現如下圖視窗。

The screenshot shows a configuration window for a game called DarkChess. The window has three tabs: 'Game', 'Room', and 'Other', with 'Game' selected. The configuration is organized into two columns. The left column contains: '遊戲種類' (Game Type) set to 'DarkChess', '遊戲版本' (Game Version) 'Ver.1.3.1', '程式版本' (Program Version) 'Ver.1.1.0', '帳號' (Account) 'a1', '密碼' (Password) '123', '啟動模式' (Start Mode) with radio buttons for '開房' (Open Room), '加房' (Join Room), and '本地測試' (Local Test), '斷線中盤' (Disconnect in Mid-game) with radio buttons for '是' (Yes), '否' (No), and '選擇盤面' (Select Board), '連接模式' (Connection Mode) with radio buttons for '讀檔' (Load Save), '背景' (Background), 'DCTP', and '手動' (Manual), '重複次數' (Repeat Count) '100', '先後後手' (First/Second/Third Hand) with radio buttons for '先' (First), '後' (Second), '先後互換' (Alternate) with radio buttons for '是' (Yes), '否' (No), and 'Server IP' '120.126.151.213'. The right column contains: '計時模式' (Timing Mode) 'Absolute', '秒數限制' (Time Limit) '900 (sec)', '單手制時間' (Single Hand Time) '0', '幾手共用' (Hands Shared) '0', '長捉次數' (Long Capture Count) '3', '無吃翻次數' (No Eat Flip Count) '180', '盤面路徑' (Board Path) with a '選擇' (Select) button, and 'AI路徑' (AI Path) 'Search\Search.exe' with a '選擇' (Select) button. At the bottom center is a large '連線' (Connect) button.

|             |  |                  |                         |
|-------------|--|------------------|-------------------------|
| Game        | Room   | Other            |                         |
| 遊戲種類 :      | DarkChess  | 遊戲版本 : Ver.1.3.1 | 程式版本 : Ver.1.1.0        |
| 帳號 :        | a1   | 計時模式 :           | Absolute                |
| 密碼 :        | 123  | 秒數限制 :           | 900 (sec)               |
| 啟動模式 :      | <input type="radio"/> 開房 <input checked="" type="radio"/> 加房 <input type="radio"/> 本地測試                          | 單手制時間 :          | 0                       |
| 斷線中盤 :      | <input type="radio"/> 是 <input checked="" type="radio"/> 否 <input type="radio"/> 選擇盤面                            | 幾手共用 :           | 0                       |
| 連接模式 :      | <input type="radio"/> 讀檔 <input checked="" type="radio"/> 背景 <input type="radio"/> DCTP <input type="radio"/> 手動 | 長捉次數 :           | 3                       |
| 重複次數 :      | 100  | 無吃翻次數 :          | 180                     |
| 先後後手 :      | <input checked="" type="radio"/> 先 <input type="radio"/> 後   | 盤面路徑 :           | <input type="text"/> 選擇 |
| 先後互換 :      | <input checked="" type="radio"/> 是 <input type="radio"/> 否   | AI路徑 :           | Search\Search.exe 選擇    |
| Server IP : | 120.126.151.213  | 連線               |                         |

Figure 10: 程式初始畫面

# Get Ready

請設置 AI 路徑，按下 AI 路徑欄位旁的選擇按鈕，選擇 Search。

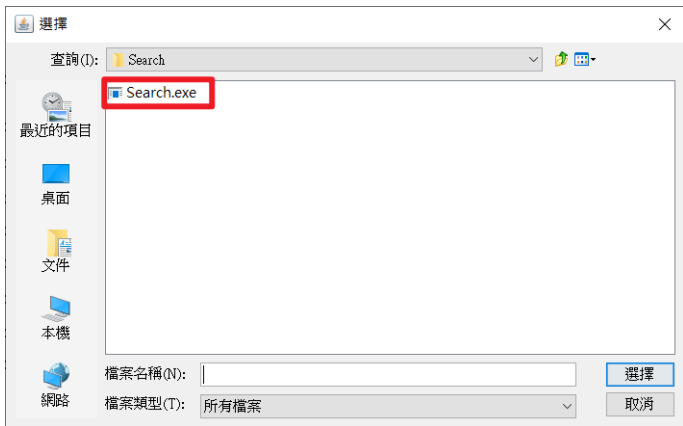


Figure 11: 選擇 AI 程式

# Get Ready

按下連接按鈕，與伺服器連線。

The screenshot shows the 'Launcher Ver.1.1.0' window with the following settings:

- Game: Room Other
- 遊戲種類: DarkChess (dropdown)
- 遊戲版本: Ver.1.3.1
- 程式版本: Ver.1.1.0
- 帳號: a1
- 密碼: 123
- 計時模式: Absolute (dropdown)
- 秒數限制: 900 (sec)
- 單手制時間: 0
- 幾手共用: 0
- 啟動模式:  開房  加房  本地測試
- 斷線中盤:  是  否  選擇盤面
- 連接模式:  讀檔  背景  DCTP  手動
- 重複次數: 100
- 長捉次數: 3
- 無吃翻次數: 180
- 先後後手:  先  後
- 先後互換:  是  否
- Server IP: 120.126.151.213
- 盤面路徑: [empty] (選擇)
- AI路徑: Search\Search.exe (選擇)

The '連線' (Connect) button at the bottom is highlighted with a red rectangle.

Figure 12: 連接

# Get Ready

會看到網頁開啟如下圖。

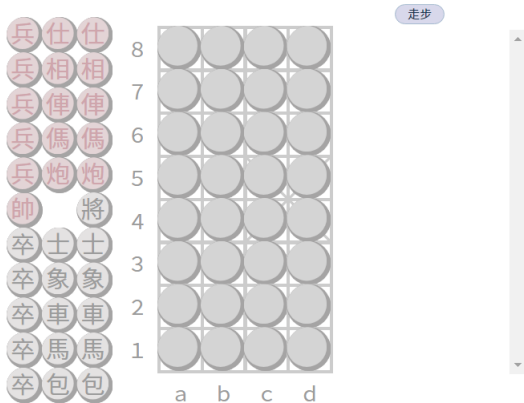


Figure 13: 盤面網頁

# Get Ready

程式會開啟如下圖的頁面，按下紅框處，再按 OK 按鈕加房。

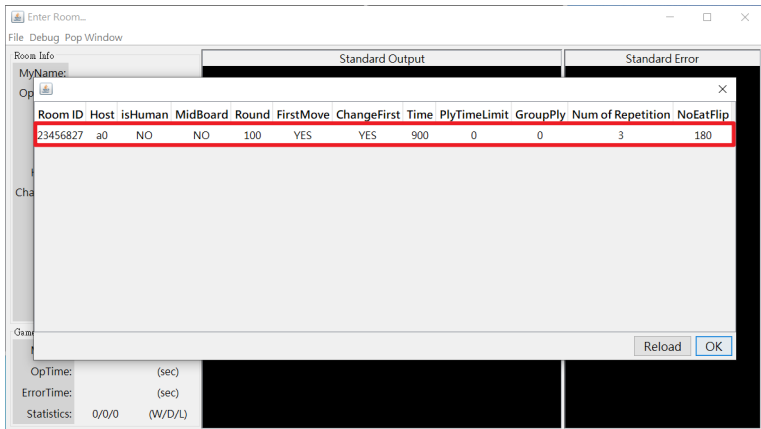


Figure 14: 房間列表



# Get Ready

如看到雙方畫面皆如下圖所示，即成功完成測試。

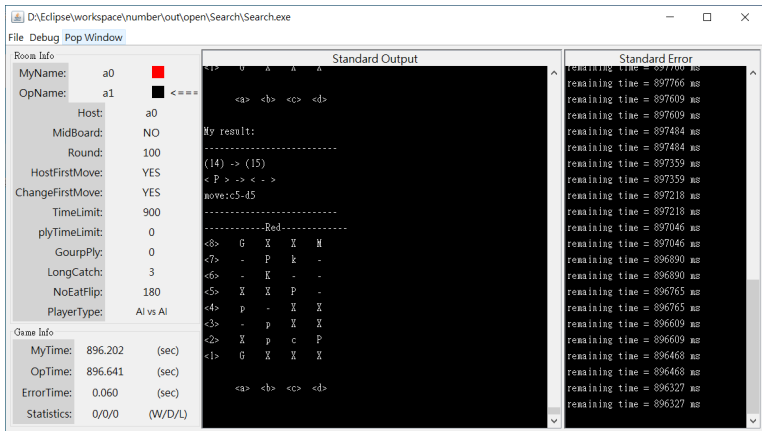


Figure 15: 遊戲進行中

# DCTP

請撰寫自己的 AI 程式，並完成 main\_clear 中有 TODO 註解的部分。

```
41 // get command name
42 token = strtok(NULL, " ");
43 // get command data
44 int i = 0;
45 while((token = strtok(NULL, " ")) != NULL){
46     data[i++] = token;
47 }
48
49 write[0] = '\0'; // empty the char array
50
51 //TODO: Call AI Function
52
53 if(strlen(write) > 0){
54     if(isFailed){
55         sprintf(output, "%d %s\n", id, write);
56     }else{
57         sprintf(output, "=%d %s\n", id, write);
58     }
59 }else{
60     if(isFailed){
```

Figure 16: DCTP TODO