

# UNChineseChessGame-Server 用户手册

## 1. 概述

UNChineseChessGame-Server 是 UNChineseChessGame 的服务器端，主要用于正式比赛服务器端连接以及选手赛前调试客户端程序使用。

## 2. 运行环境

硬件无具体要求。

软件环境需要 JRE(Java Runtime Environment)支持。目前最新版本为 8u91。

Windows 安装 JRE 参见：

<http://jinyan.baidu.com/article/09ea3ede2b5f86c0aede39b9.html>

Mac 安装 JRE 参见：

<http://jinyan.baidu.com/article/e4d08ffdb7a8050fd2f60df1.html>

## 3. 使用说明

### 3.1 文件结构

文件	描述
logs/	存放系统日志
config/server.properties	服务器配置文件
players/	存放选手名单
record/	存放每次对局的棋局信息
result/	存放每次对战的结果信息

### 3.2 服务器配置文件 server.properties

server.properties 文件中主要属性如下：

属性	描述
server.port	服务器端口
server.mode	服务器模式。0 为比赛/对战模式，1 为测试模式，2 为服务器自我调试模式
filter.out	是否开启过滤。0 为关闭，1 为打开。该属性仅在 server.mode=0 时有效，此时设置 filter.out=0/1 即为对战模式 / 比赛模式
contest.rounds*	回合数
round.steps*	每个回合每个选手允许的最大步数
step.timeout*	每一步允许的最长时间，单位 ms
step.error.number*	每一回合每个选手允许出错的最大次数

表中带\*的属性不要擅自修改，以免与真正比赛时所采用的标准值不一致导致比赛结果有异。

表中未列出 UI 属性视具体操作系统而定。

### 3.3 启动 UNChineseChessGame-Server

#### 1) 设置模式

UNChineseChessGame-Server 共有三种模式选择，根据需要设置相应模式。

#### 2) 修改 players/players-0.list

修改 players-0.list 文件下的选手 id 和 password，格式为 id,password。

对战模式下，该文件下有多少个选手服务器就会等待多少个客户端都连入后才会开始比赛。

所以对战模式下该文件仅包含两个需要对战的 id 和 password 即可。

- 3) 双击 UNChineseChessGame-Server-x-x-x.jar 运行
4. 复盘功能
  - 1) 点击左侧 Contest Result 列表中的相应条目
  - 2) 右击菜单选择 Replay Contest
  - 3) 右侧 Round 选择回合, Jump 跳转, Back 后退, Next 下一步

