

OthelloT 使用說明

陳志昌、許嘉銘、鄧鈞洲、鍾毓湘、徐豪聯

August 16, 2024

前言

此程式主要目的是在於讓棋類程式開發者能有一個公開的平台對弈，互相測試棋力亦或是可以測試程式各版本間棋力的差異性，另外提供了許多方便的功能來減輕程式開發者的負擔。

- 基本功能使用：請詳閱 Section 1、2、3、4、8。
- 進階使用：請詳閱 Section 5、6、7。

Contents

- 1 檔案說明 2
- 2 環境設置 3
- 3 開啟方式 4
- 4 遊戲設定 6
- 5 房間介紹 9
- 6 盤面介紹 13
- 7 功能介紹 16
- 8 通訊協定 20
- 9 Q & A 30
- 10 參考資料與聯絡資訊 34

1 檔案說明

1.1 資料夾

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 1: Client 檔案結構

- Board：遊戲的盤面紀錄檔案和指令檔案
- Library：遊戲的函式庫
- LocalServer：遊戲的本地伺服器
- Search：AI 程式檔案
- Setting：遊戲設定紀錄檔、房間設定紀錄檔
- WebServer：網頁檔案
- Launcher.jar：Client 本體

注意：切勿隨便更動資料夾結構，會造成程式路徑錯誤而無法執行。

2 環境設置

完成環境建置之後，才能順利執行程式。

2.1 Java 程式為由 Java 撰寫而成，因此執行時需要 JVM，所以必須先安裝 jre/jdk。以下介紹

Windows 和 Ubuntu 安裝 java 8 64-bit 的方法。**注意：**此程式最低執行

Java 版本為 **Java 8 64-bit**。

2.1.1 Windows

到官網下載並安裝 jre ([下載頁面連結](#))。

2.1.2 macOS 開啟 Terminal 輸入以下指令 (需事先安裝

[Homebrew](#))

```
macOS
```

```
brew tap adoptopenjdk/openjdk  
brew install --cask adoptopenjdk8
```

2.1.3 Ubuntu 開啟 Terminal 輸入以下指令

```
Ubuntu
```

```
sudo apt-get update  
sudo apt-get install openjdk-8-jdk
```

2.2 Browser 建議使用 Google Chrome 瀏覽器。

2.2.1 Windows / macOS 到官網下載並安裝 google chrome

瀏覽器 ([下載頁面連結](#))。

2.2.2 Ubuntu 開啟 Terminal

輸入以下指令

```
Ubuntu wget https://dl.google.com/linux/direct/google-chrome-
```

```
stable
```

```
_current_amd64.deb
```

```
sudo dpkg -i google-chrome-stable_current_amd64.deb
```

3 開啟方式

程式的 User Interface 分為 **GUI (Graphical User Interface)** 和 **CLI (Command-Line Interface)** 兩種，以下分別介紹兩種的使用方式。另外，在 Windows 和 Ubuntu 上使用方法相同。

因為 Ubuntu 有權限問題，所以需要給予執行權限。

```
Ubuntu/macOS
```

```
cd <the_path_to_ubuntu >  
chmod a=rwx-Rubuntu/
```

3.1 GUI

開啟 Terminal 輸入以下指令

Windows/Ubuntu

```
cd <the_path_to_Launcher.jar >  
java-jarLauncher.jar  
#oruse'javaw'ifyoudon'twantacommandpromptwindowtoappear  
javaw-jarLauncher.jar
```

說明：刪除雙擊打開的方式，此方法會造成路徑錯誤且 macOS 會有安全性警告。

說明：如果偵測到無法使用 GUI 模式開啟程式，將自動採用 CLI 模式開啟。

macOS 可能遇到的狀況

- 未識別開發者無法打開：

1. 可參考 [打開來自未識別開發者的 Mac App](#)
2. 允許所有程式：

```
#turnoff  
sudospctl--master-disable  
#turnon  
sudospctl--master-enable
```

- 無法存取檔案 (UnabletoaccessjarfileLauncher.jar)：
給予 java 完全取用磁碟權限

- Java 路徑：
/Library/Java/JavaVirtualMachines/openjdk-???.jdk/
Contents/Home/bin/java
- 可參考 [更改 Mac 上的「隱私權」偏好設定](#)

macOS 可能遇到的狀況

- 無法連接到伺服器：
檢查是否開啟防火牆，可參考 [更改 Mac 上的「防火牆」偏好設定](#)，如果有，則加入例外清單或關閉防火牆。

3.2 CLI

開啟 Terminal 輸入以下指令

Windows/Ubuntu

```
cd <the_path_to_Launcher.jar >  
java-jarLauncher.jar-cli
```

4 遊戲設定

此節會介紹 Figure 2 中各個遊戲參數的欄位內容及意義。

Launcher Ver.5.4.3

Game Room Other List

遊戲種類： OthelloT 遊戲版本： Ver.1.0.0 程式版本： Ver.5.4.3

帳號： a0 計時模式： Absolute

密碼： 123 秒數限制： 900 (sec)

房間類別： 一般 比賽 開局庫 單手制時間： 0

啟動模式： 開房 加房 本地測試 幾手共用： 0

斷線中盤： 是 否 選擇盤面 重複次數： 150

連接模式： 讀檔 背景 MGTP 手動

先手後手： 先 中 後

先後互換： 是 否

開局模式： 循序 隨機 單檔次數： 2 盤面路徑： 8_13_13_14_48\1 temp.txt 選擇

名次分數： 1.00 / 0.50 / 0.00 (1/2/3) 設定 AI路徑： _code\Random_mode.exe 選擇

Server IP： 120.126.151.213 AI參數： (Empty)

連線

Figure 2: GUI Client 設定頁面

- 遊戲種類 (Game Type)：此平台會支援多種遊戲，可以由此選項來選擇所需的遊戲類別。
- 帳號 (Account)：玩家帳號，需向管理者申請。**guest 帳號為 a0 至 a2000。**
- 密碼 (Password)：玩家密碼。**guest 帳號的密碼皆為 123。**
- 房間類別 (Room Type)：玩家可以選擇要進行一般模式的對打抑或是參加比賽模式。
 - 一般 (General)：玩家自行測試，休閒的下棋模式。
 - 比賽 (Contest)：參加比賽，與其他玩家進行比賽和排名。**(暫不提供)**
- 啟動模式 (Start Mode)：玩家選擇要以開房模式或加房模式進行遊戲。
 - 開房 (Open)：創建房間讓其他使用者加入。
 - 加房 (Enter)：加入其他使用者所創建的房間。
 - 本地測試 (Local Server)：本程式連接至本地伺服器，而非遠端伺服器。

- 斷線中盤 (MidBoard)：由開房模式的玩家進行遊戲**初始盤面**的設定。
 - 是 (Yes)：遊戲初始盤面由 Server 尋找該玩家**當日中盤斷線**的紀錄，以**最後的盤面**繼續進行遊戲。(暫不提供)
 - 否 (No)：遊戲初始盤面為**預設初始盤面**，由 Server 端提供。
 - 選擇盤面 (Custom)：遊戲初始盤面為**盤面路徑欄位**所指向的檔案。玩家可透過此選項選擇中盤檔案進行中盤對下。
- 連接模式 (Connect Mode)：指 Client 端與程式的連接協定。
 - MGTP：使用 MGTP 協定。
 - 背景 (Ponder)：使用背景協定。(暫不提供)
 - 讀檔 (ReadFile)：使用讀檔協定。(暫不提供)
 - 手動 (Human)：**不使用程式**，由**玩家手動進行下棋**。任一方選擇手動模式在遊戲中可以認負。
- 重複局數 (Repeat Times)：此房間**總共的對弈局數**。
- 先手後手 (Host First Move)：**開房玩家第一局**為先手或後手。
- 先後互換 (Change First Move)：在每一局結束後，三方玩家是否**交換先後手**。
- Server IP：要連接的 Server IP。預設為 **120.126.151.213**。
- 計時模式 (Timer Mode)：將常見的計時模式統合起來，方便快速設定秒數限制、單手制時間和幾手共用欄位。
 - None：**不設定時間限制**，將不對遊戲時間進行限制。
 - Custom：**由玩家自由設定**秒數限制、單手制時間、幾手共用。
- 單手制時間 (One Ply Time)：玩家的思考時間 (**即自由時間**) 用完之後，要給予**多少額外的思考時間**。
- 幾手共用 (Ply Share)：在**限時內**，玩家必須下**幾手**。
- 盤面路徑 (Board Path)：斷線中盤欄位選擇“選擇盤面”選項時，Client 端會到此路徑讀取**中盤檔案**，並傳送給伺服器當作起始盤面。

建議：使用絕對路徑。

- AI 路徑 (AI Path)：Client 端會到此路徑啟動**電腦對局程式**，並以連接模式中選擇的連接協定進行連接。

建議：使用絕對路徑。

- AI 參數 (AI Argument) : Client 端會以此參數啟動電腦對局程式。

可以使用此欄位設定參數給 AI，抑或是可以自行使用 conf 或 ini 檔案來讓 AI 讀取並設定參數。

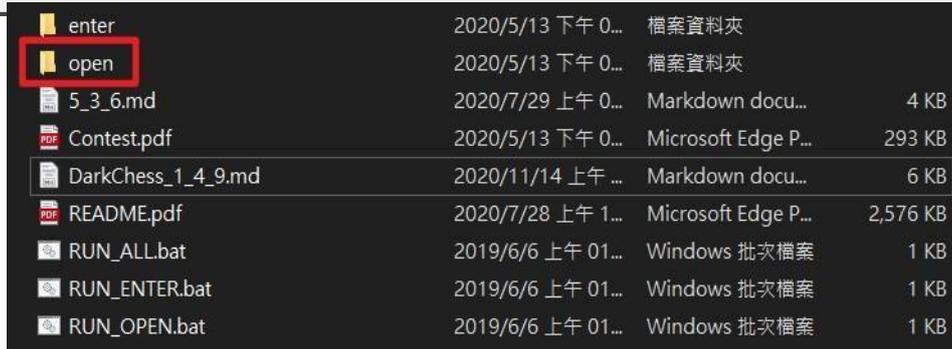


Figure 3: 開房資料夾

4.1 開房

開房玩家需要設定以下的遊戲參數：斷線中盤、連接模式、重複次數、先手後手、先後互換、Server IP、計時模式 (秒數限制、單手制時間、幾手共用)、長捉次數、無吃翻次數、盤面路徑、AI 路徑。

如 Figure 3 所示，進入 open 資料夾，執行 Launcher.jar (開啟方式參見 Section 3)。

4.1.1 GUI

在 Figure 2 啟動模式選擇開房，設定遊戲參數及玩家資料，然後按下連線按鈕與伺服器連線。

4.2 加房

加房模式需要設定連接模式、Server IP、盤面路徑、AI 路徑。加房玩家只需要設定玩家資料即可，由開房玩家設定遊戲參數。

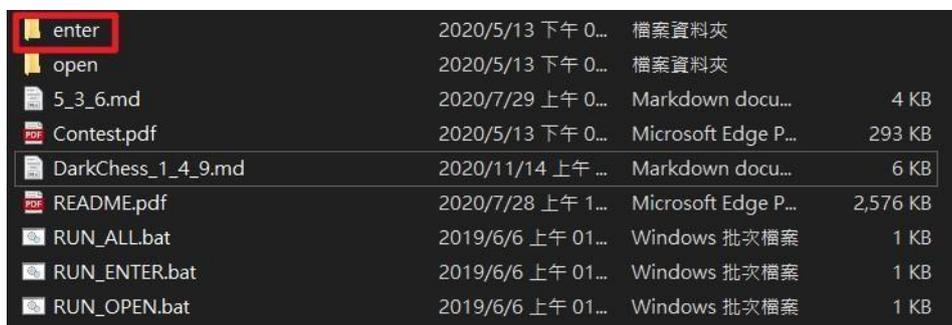


Figure 4: 加房資料夾

如 Figure 4 所示，進入 enter 資料夾，執行 Launcher.jar (開啟方式參見 Section 3)。

4.2.1 GUI

在 Figure 2 啟動模式選擇**加房**，設定**玩家資料**，然後**按下連線按鈕**與伺服器連線。

5 房間介紹

5.1 房間設定



Figure 5: 房間頁面設定

- 盤面開啟方式：設定盤面檔案開啟方式。
 - 預設瀏覽器：由 **Client** 負責開啟預設網頁瀏覽器，來顯示盤面。
 - 遠端：由遠端連接 **Client** 來顯示盤面。
 - 不開啟：不顯示任何盤面。
- 輸出視窗捲軸：設定輸出視窗的捲軸參數。
 - 自動捲置底部：只要內容有更新，自動捲動至底部。
 - 不動作：不管內容是否更新，不移動捲軸位置。
- 輸出視窗背景顏色：可以更改輸出視窗背景顏色。
- 輸出視窗字體顏色：可以更改輸出視窗字體顏色。
- 輸出視窗字體大小：可以更改輸出視窗字體大小。
- 重新遊戲延遲時間：在每局遊戲之間的延遲時間。
- 時間自動倒數：玩家剩餘時間顯示功能參數設定。
 - 開啟：會自動倒數玩家剩餘時間。

- 關閉：不會自動倒數玩家剩餘時間，只會在每手接收 **Server** 的剩餘時間並更新。
- 清除最後一場遊戲輸出和盤面：在此房間所設定的對弈局數結束之後，是否要清除輸出視窗和盤面顯示。
- 遊戲完成後自動關閉網頁：在此房間所設定的對弈局數結束之後，是否要關閉網頁。
- 比賽模式自動開始：由程式倒數 10 秒後自動開始，玩家不須特地再確認一次。
- 網頁斷線自動重開：偵測到網頁斷線後，自動重新開啟網頁。

5.2 房間頁面

5.2.1 遊戲參數

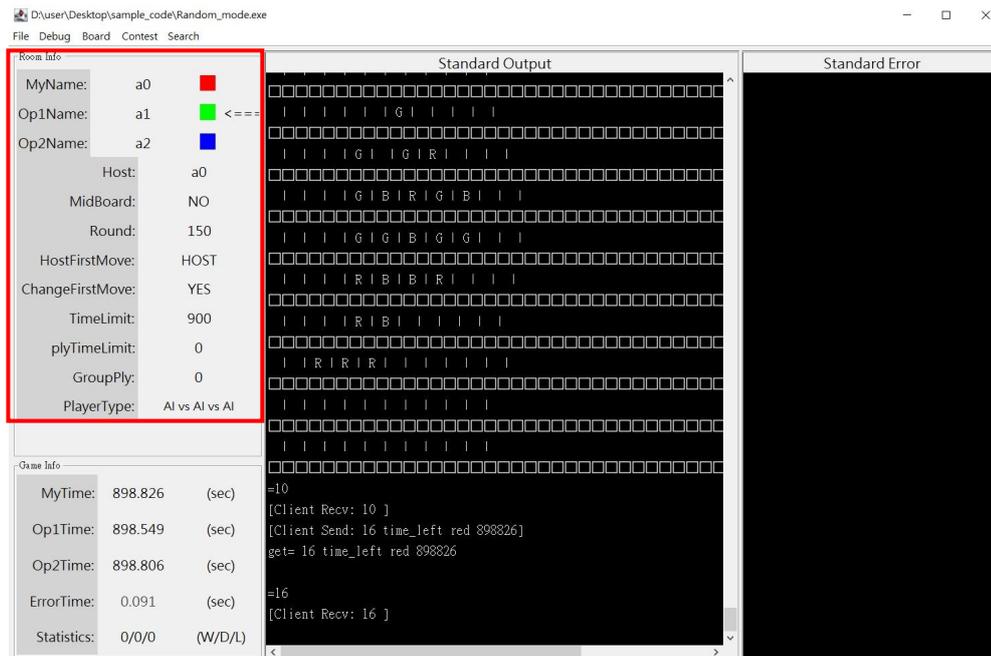


Figure 6: 遊戲參數顯示區域

在 **Figure 6** 的紅色方框中，上方為我方和對手的帳號名稱、持子顏色，和箭頭來指示輪到哪位玩家，下方為此房間內遊戲的各項參數。

5.2.2 遊戲狀態

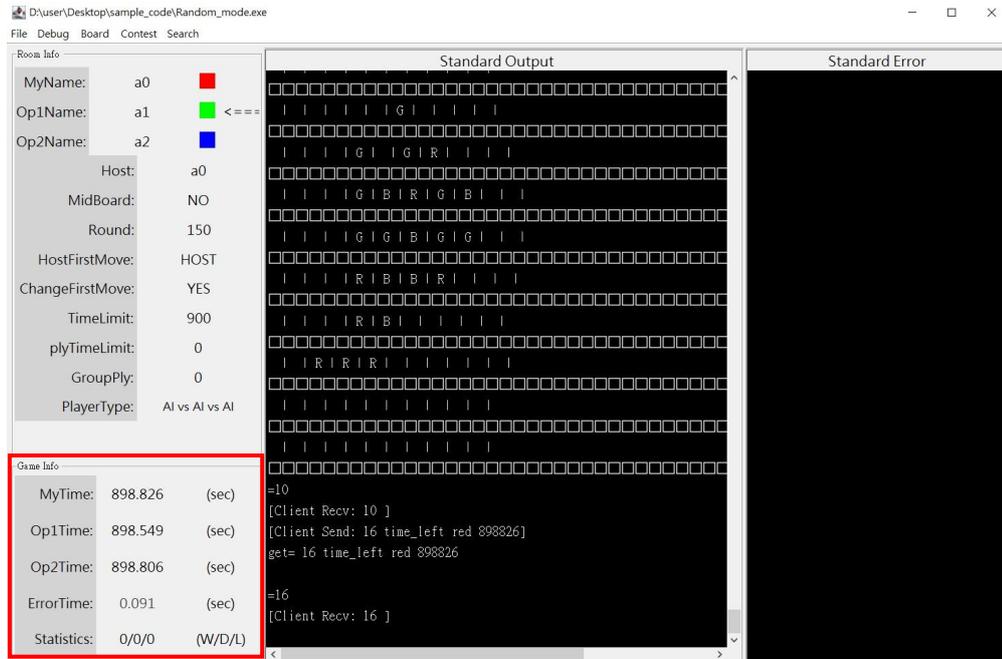


Figure 7: 遊戲狀態顯示區域

在 Figure 7 的紅色方框中，顯示三方的剩餘時間，傳輸的誤差時間和勝負和局統計。

- MyTime：我方剩餘時間。
- Op1Time：對手一剩餘時間。
- Op2Time：對手二剩餘時間。
- ErrorTime：傳輸誤差時間。讓 X 和 Y 分別表示 Server 和 Client 紀錄的 AI 下一手所花費時間。計算公式為：

$$\text{ErrorTime} = \frac{(X - Y)}{2}$$

非真實網路延遲時間，但可作為網路穩定度參考。

- Statistics：第一名/第二名/第三名的局數。

5.2.3 輸出視窗

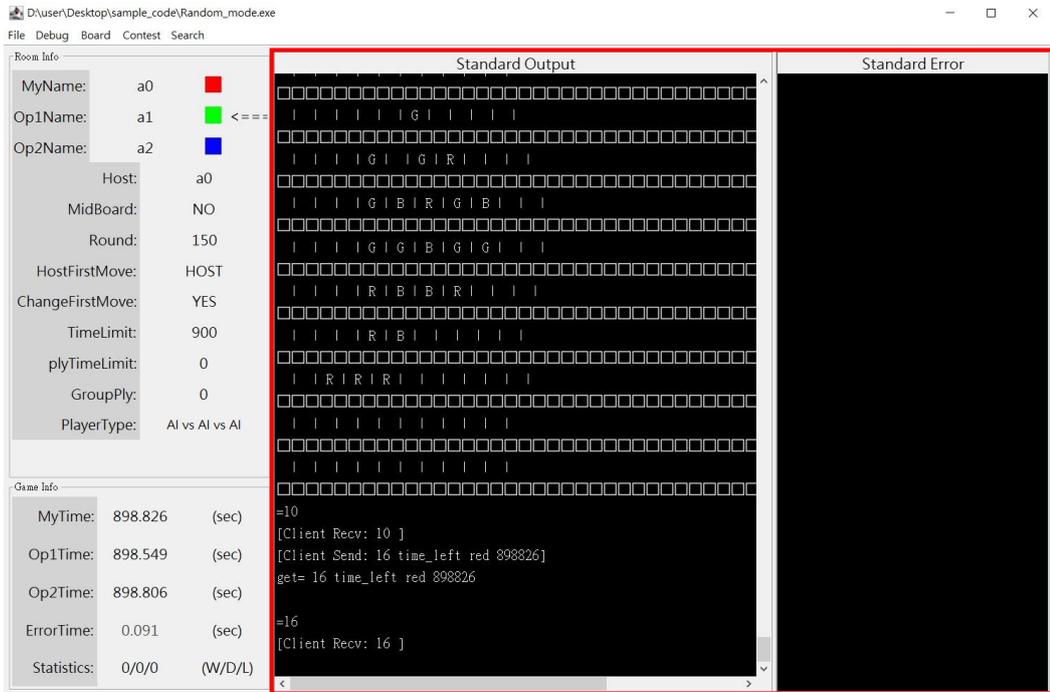


Figure 8: 程式輸出區域

在 Figure 8 的紅色方框中，左邊區塊顯示的是程式的標準輸出 (stdout)，右邊區塊則是標準錯誤輸出 (stderr)。

注意：如果發現輸出每隔一段時間才一次全部輸出，無法即時輸出，請參考 QA 9.3。

5.2.4 功能選單

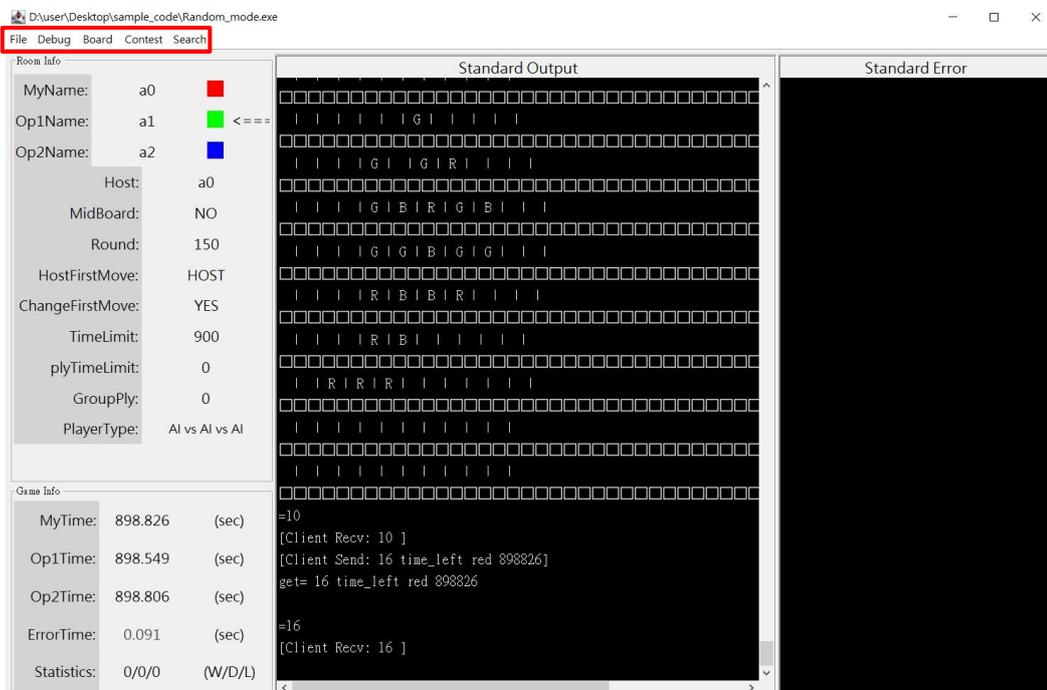


Figure 9: 功能選單區域

Figure 9 的紅色方框為功能選單。

- File
 - Room Statistics：單一房間內所有棋局的統計資料，參見 Section 7.7。
 - Game Record：單一棋局的棋局內容，參見 Section 7.8。
- Debug
 - AutoScroll：內容更新時，是否自動捲動捲軸到底部。
 - Increase Font Size：增加 Debug 區域字體大小。
 - Decrease Font Size：減少 Debug 區域字體大小。
 - Pop Debug Window：將 Debug 區域的視窗獨立出來成一個頁面，方便使用者除錯。
- Board
 - Open Board：開啟盤面。
- Contest
 - AutoStart：比賽模式下，自動準備並開始比賽。
- Search
 - About：顯示有關目前 Search 的相關資訊。

6 盤面介紹目前棋盤以網頁的方式呈現，以增加相容性，盤面選項使用預設瀏覽器的情況下，Client 會自動幫使用者開啟盤面檔案並連接，以下介紹盤面上的各個區塊和功能。

建議：使用 [GoogleChrome](#) 瀏覽器。

6.1 遊戲盤面

- 開啟網頁後，會顯示棋子狀態、棋盤、歷史走步、與結果，如 Figure 10 所示。
- 結果區塊在“手動模式”下顯示是否為我方回合。



棋

子狀態 棋盤 歷史走步 結果

Figure 10: 顯示頁面

6.1.1 棋子狀態

- 網頁中左方會顯示目前棋子狀態，如圖 Figure 11 所示。



Figure 11: 棋子狀態

6.1.2 棋盤顯示

- 如果為執棋方，可以下棋的位置會以紫色方格顯示，如 Figure 12(a) 所示。
- 收到走步指令後，下棋位置會以粉色方格顯示，如 Figure 12(b) 所示。

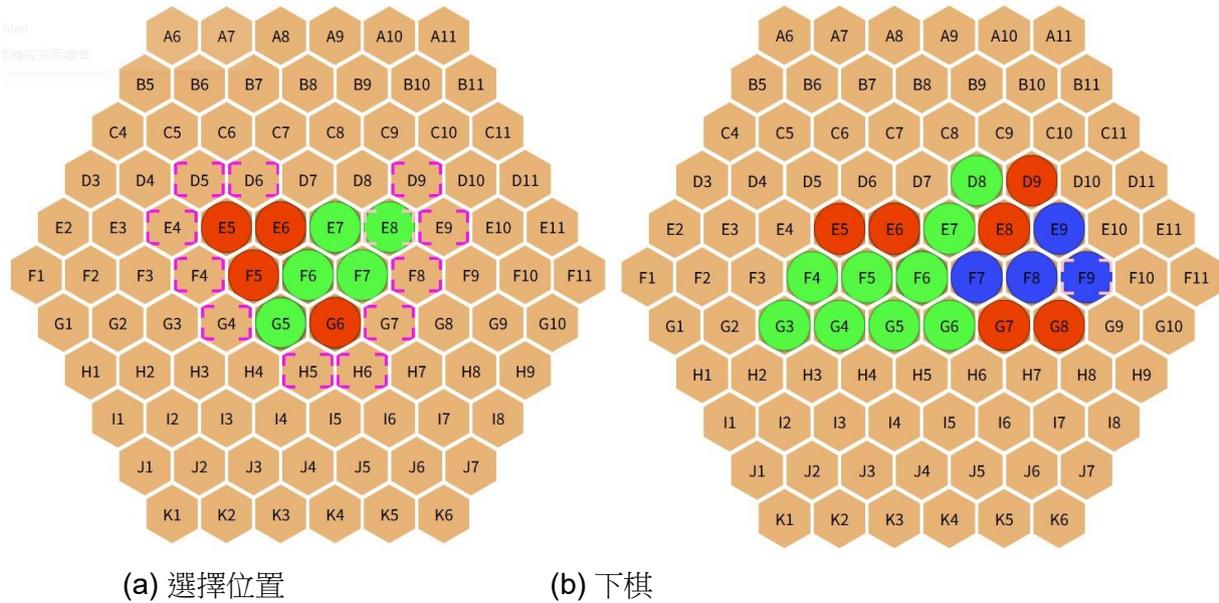


Figure 12: 棋盤顯示走步

6.1.3 手動模式

- 輪到我方，可認負，如 Figure 13。



Figure 13: 輪我方時的選項

6.2 遠端頁面 (暫不提供)

- 假設 Client 的 IP 是 120.126.151.3。在開房或加房之後，Client 端會出現 Figure 14 的介面。紅色方框顯示 Client 端的 Port，假設 Port 是 12079。
- 在觀戰的電腦上依照 Section 7.9 選擇遠端頁面，即出現 Figure 15 的介面。然後輸入 Client 的 IP: 120.126.151.3 和 Port: 12079 即可觀戰。

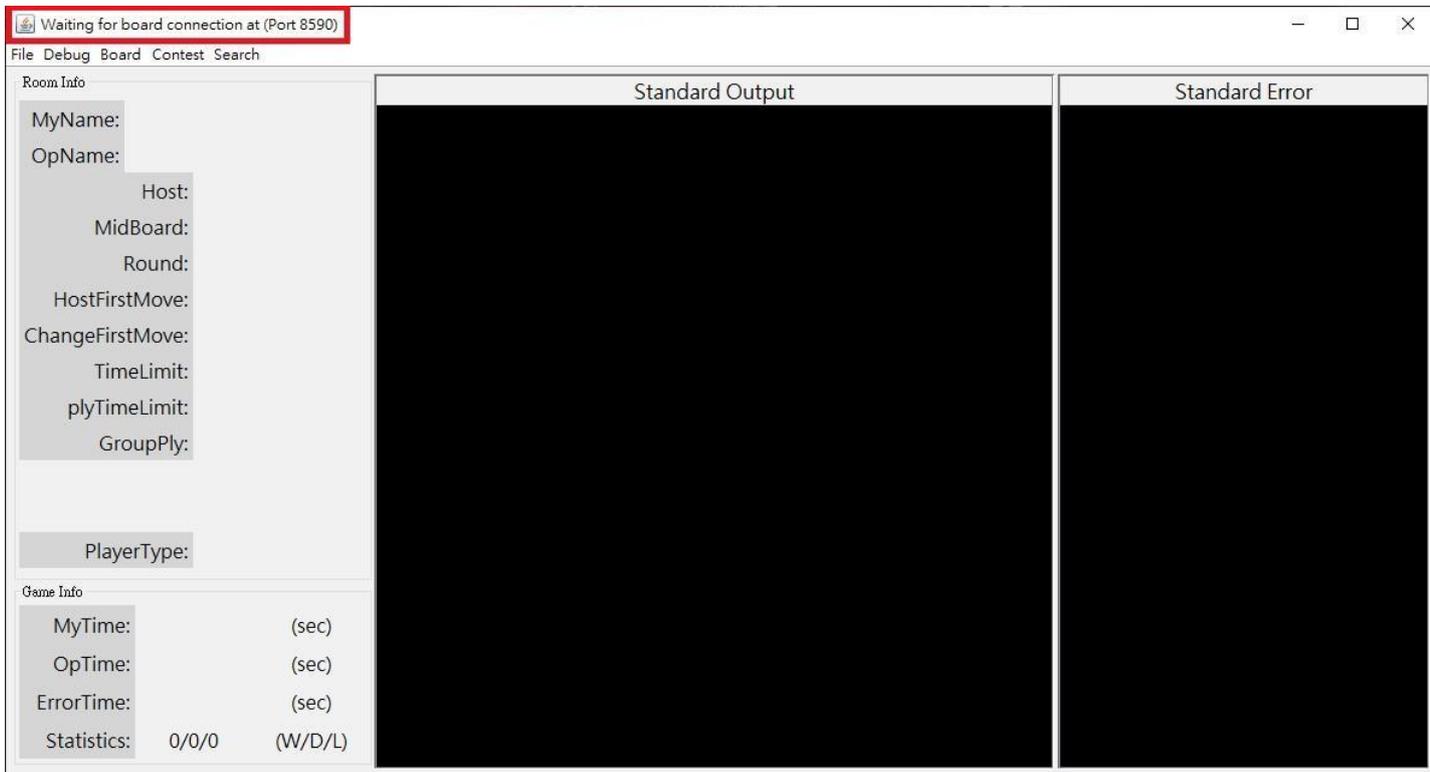


Figure 14: Port 顯示頁面



Figure 15: 遠端頁面

7 功能介紹

7.1 認負

當遊戲局勢大致已定的情況下，有時候會因為未達勝負條件，所以遊戲必須進行，造成時間上的浪費。如果只有一方投降的話則兩家繼續下，若是兩方投降則遊戲結束。方式分為兩種：

- 手動 (定義在 Section 6.1.3)
- AI (定義在 Section 8)

注意：認負功能在**所有模式**下皆可使用。

認負	線上伺服器	本地測試
AlvsAI	Yes	Yes
AlvsHuman	Yes	Yes
HumanvsHuman	Yes	Yes

7.2 中盤對下

中盤對下提供玩家可以從中盤開始遊戲，可用來對 AI 程式除錯。

Figure 16 為斷線中盤的設定範例，必須由開房玩家在斷線中盤中選擇選擇盤面的選項，並且在盤面路徑欄位中選擇中盤的檔案。

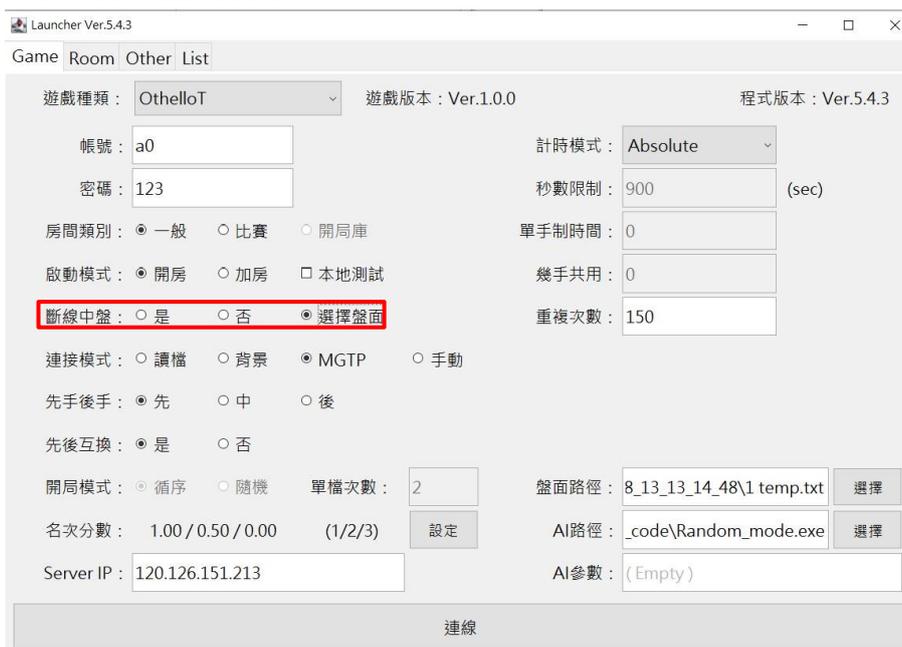


Figure 16: 斷線中盤、中盤對下、本地測試的設定範例 (此為 Figure 2 的介面)

7.3 本地測試

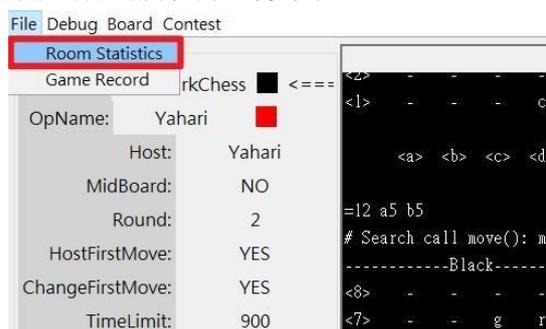
本地測試提供玩家可以不用連上網路即可測試 AI 程式的環境，且提供玩家許多除錯的功能，但有些功能受限或只在本地測試時提供，詳細規定都定義在各功能章節。

Figure 16 為本地測試的設定範例。記得三方玩家都要在啟動模式中勾選本地測試方格。

7.4 房間統計資訊

房間統計資訊會儲存一個房間內，各局遊戲的結果、勝負、時間等參數。開啟方式有兩種：

- 程式外部開啟：如 Figure 17(a) 中所示，在打開 Client 之後，切換 Tab 到 Other 頁面，按下房間統計資訊按鈕，即可在遊戲尚未開始時觀看房間統計資訊。
- 遊戲進行中開啟：如 Figure 17(b) 中所示，在房間頁面中，按下 File，選擇 Room Statistics 即可在遊戲進行中，隨時觀看當前或之前的房間統計資訊。



(a) 程式外部開啟

(b) 遊戲進行中開啟

Figure 17: 房間統計資訊頁面開啟方式

Figure 18 中，左方表格列出各局遊戲的資料，右方為雙方玩家勝場比率及和局比率的統計圖表，其下方的 **Switch** 可以在場數和比率之間做切換，而右下角的 **Reload** 可以重新讀取檔案，更新最新的遊戲狀況。

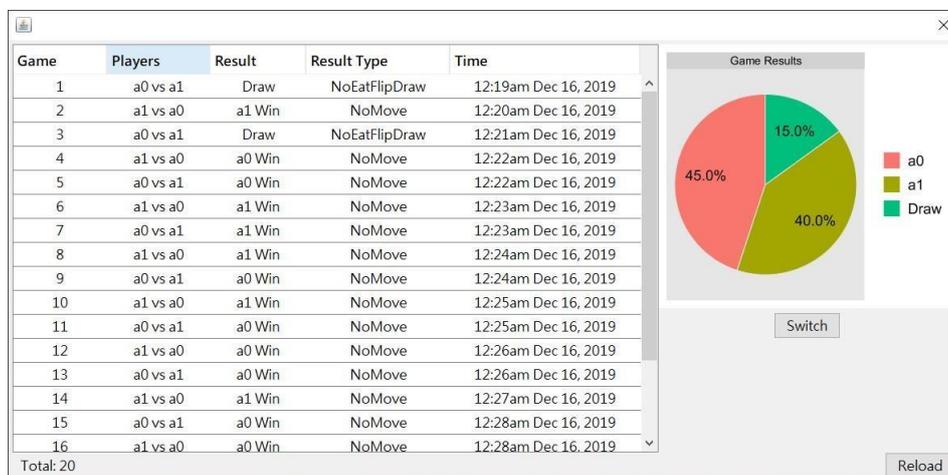


Figure 18: 房間統計資訊頁面

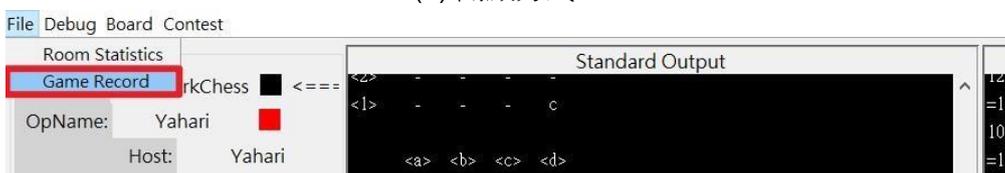
7.5 遊戲紀錄

提供玩家一個可以查看每局遊戲的詳細內容，包含走步、程式輸出、結果等。Figure 19 是開啟方式的操作說明。

其餘說明在 Section ?? 中詳述。



(a) 開啟方式 1



(b) 開啟方式 2

Figure 19: 遊戲紀錄網頁

注意：在觀看盤面並移動走步時，旁邊輸出視窗的捲軸移動位置會因為當時程式輸出緩衝區造成紀錄行數有些微的差異，但大致在正確位置附近。

7.6 遠端盤面 (暫不提供)

為因應有時觀看網頁和 Client 執行要在不同電腦上執行的需求，新增了遠端觀看盤面的功能，可以在遠端用瀏覽器觀看其它電腦的 Search 盤面。

其餘說明在 Section 6.2 中詳述。



Figure 20: 遠端頁面開始方式

8 通訊協定

在程式與 Client 之間連接的時候，需要有一定的通訊協定來做溝通。黑白棋共有兩種通訊協定，分別為 MGTP(Multiple Games Text Protocol) 和讀檔 (ReadFile)，供使用者可以依所需來選擇通訊方式。

建議：使用 MGTP 通訊協定。

8.1 棋盤位置代號

各個通訊協定的棋盤位置皆如 Table 1 所示。由上而下分別為英文字母 A 到 K，由左而右為數字 1 到 11。

A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11
B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11
C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11
D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11
E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10	E11
F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11
G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8	G9	G10	G11
H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H10	H11
I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11
J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	J9	J10	J11
K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11

Table 1: 棋盤位置代號

8.2 動作格式規定各個通訊協定皆須符合

Table 2 之規定：

	規定	範例
下子	棋子下棋位置應為	d3

Table 2: 動作格式規定

8.3 棋子代碼

紅：red(R) 綠：green(G)

藍：blue(B)

PASS(--)

8.4 MGTP

MGTP 下，傳輸訊息採用標準輸入輸出 (StdIO)。

8.4.1 指令格式

在 MGTP 協定中，Client 傳送給 AI 程式的指令格式如 (1)。指令開頭以指令的數字編號 (id) 開始，後面加上一個空格跟指令名稱 (command)，接續是一個空格加上資料 (arguments)，最後加上一個換行 (\n)。

[id] <command > <arguments >\n (1)

AI 接收到指令後，要回覆結果，結果必須依照 (2)(3) 的格式。如果指令接收正確，則使用等號 (=) 開頭進行回覆，並在後方加上傳送指令數字編號、空格、回覆資訊和換行 (\n)，反之則使用問號 (?) 開頭進行回覆，後方的回覆資訊則改為錯誤資訊。回覆的指令數字編號 (id) 需要與傳送指令的數字編號 (id) 相同。

- 成功

= [id] <text >\n (2)

- 失敗

? [id] <errmsg >\n (3)

注意：請注意格式中空格和換行的部分。

8.4.2 指令列表

Table ?? 為目前所有 MGTP 的指令，其中橘色部分的為目前所使用中的。

id	command	meaning
0	protocol_version	回傳通訊協定版本
1	name	回傳 AI 程式名稱
2	version	回傳 AI 程式版本
3	known_command	是否支援此指令
4	list_commands	列出所支援的指令
5	quit	要求程式終止
6	boardsize	設定盤面大小
7	reset_board	要求重置盤面
8	num_repetition	設定最多盤面重複次數
9	num_moves_to_draw	設定最多無吃翻次數
10	move	傳送走步
11	flip	傳送翻棋
12	genmove	要求產生走步
13	game_over	傳送遊戲結果
14	ready	詢問是否準備完成
15	time_settings	設定時間
16	time_left	傳送剩餘時間
17	showboard	顯示當前盤面
18	init_board	初始為指定盤面

Table 3: MGTP 指令列表

8.4.3 指令參數這邊介紹在各指令中，接收指令中的 <arguments> 和回覆指令中的 <text> 的相關規定。

0. protocol_version：回傳通訊協定版本

	參數	範例
接收	無	0 protocol_version\n
回傳	< 通訊協定版本 >	=0 1.0.0\n

1. name：回傳 AI 程式名稱

	參數	範例
接收	無	1 name\n
回傳	<name>	=1 yanyu\n

2. version：回傳 AI 程式版本

	參數	範例
接收	無	2 version\n
回傳	<version>	=2 5.13.2\n

3. known_command：是否支援此指令

	參數	範例
接收	<command>	3 known_command name\n
回傳	true or false	=3 true\n

4. list_commands：列出所支援的指令

	參數	範例
接收	無	4 list_commands\n
回傳	<command>\n<command>\n...	=4 protocol_version\nname\n...

- 請在每個指令中間加上換行(\n)。

5. quit：要求程式終止

	參數	範例
接收	無	5 quit\n
回傳	無	=5\n

- 請回傳回覆指令後自行關閉程式。

6. boardsize：設定盤面大小

	參數	範例
接收	<row> <column>	6 boardsize 8 8\n
回傳	無	=6\n

7. reset_board：要求重置盤面

	參數	範例
接收	無	7 reset_board\n
回傳	無	=7\n

8. num_repetition：設定最多盤面重複次數

	參數	範例
接收	<number>	8 num_repetition 3\n
回傳	無	=8\n

9. num_moves_to_draw：設定最多無吃翻次數

	參數	範例
接收	<number>	9 num_moves_to_draw 180\n

回傳	無	=9\n
----	---	------

10. move : 傳送走步

	參數	範例
接收	<dst>	10 move d3\n
回傳	無	=10\n

- 下棋位置格式定義在 Section 8.1 。

11. flip : 傳送翻棋

	參數	範例
接收	<location> <piece>	11 flip a3 G\n
回傳	無	=11\n

- 走步位置格式定義在 Section 8.1 。
- 棋種格式定義在 Section 8.3 。

12. genmove : 要求產生走步

	參數	範例
接收	black or white	12 genmove black\n
回傳	<dst>	=12 d3\n

- 移動位置需符合動作格式之規定。
- 如需要認負，請回傳 a0 a0，例如：=12 a0 a0\n。
- 下棋位置格式定義在 Section 8.1 。
- 棋子顏色格式定義在 Section 8.3 。

13. game_over : 傳送遊戲結果

	參數	範例
接收	red, black or draw	13 game_over red\n

回傳	無	=13\n
----	---	-------

14. ready：詢問是否準備完成

	參數	範例
接收	無	14 ready\n
回傳	無	=14\n

15. time_settings：設定時間

	參數	範例
接收	<time>	15 time_settings 900000\n
回傳	無	=15\n

- 參數 <time> 的單位為**毫秒**。

16. time_left：傳送剩餘時間

	參數	範例
接收	red or black <time>	16 time_left black 899999\n
回傳	無	=16\n

17. showboard：

	參數	範例
接收	無	17 showboard\n
回傳	<board>	=17 XXXX\nXXXX....

- 參數 <board> 的中間要加**換行(\n)**。

8.4.4 流程圖

Figure 21 為 MGTP 的流程圖，在收到結束指令之前，都由 Client 發送指令，而 AI 程式只要針對指令做出相對應的回應，不需要處理任何遊戲流程的問題。

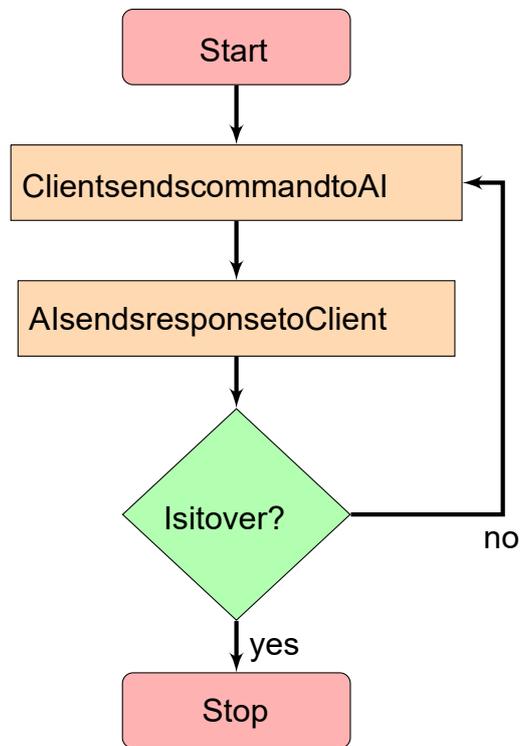


Figure21:MGTP 流程圖

8.5 讀檔模式 (ReadFile) (暫不提供)

此模式下，Client 與 Search 採用檔案讀寫 (FileIO) 進行溝通。另外，此模式下 AI 程式不具備背景思考能力。

8.5.1 流程圖

Figure 22 為 ReadFile 的流程圖。Client 會在要求走步的時候呼叫 AI 程式，並等待 AI 程式關閉。此時，AI 程式需要讀取 board.txt，產生最佳走步，並將結果依照規定格式輸出至 move.txt，接著再由 Client 將結果傳送至伺服器。

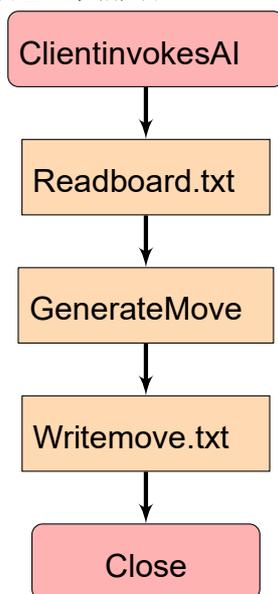


Figure 22: 讀檔模式流程圖

8.5.2 Board 檔

每一手 (ply) 的開始，將目前的棋局紀錄存於與 AI 同一個資料夾內，使得 AI 程式讀取目前盤面，搜尋最佳步。board.txt 的格式如 Figure 23 所示，每個方框的意義如下：

1. 遊戲開始時間
2. 雙方玩家：先手在前 (黑方)，後手在後 (白方)
3. 盤面大小
4. 出手限制時間

```
board.txt - 記事本
檔案(F) 編輯(E) 格式(O) 檢視(V) 說明
* 3:57pm Sep 21, 2020 1.
* a7 vs a521 2.
* board 8 3.
* time 900 0 0 4.
* 1. d3 2. c5 5.
* 3. f5 4. f4
* 5. f5 6. c6
* 7. f4 8. b5
* 9. b4 10. e3
* 11. f2 12. --
* Comment 0 0
6.
0. 1600703852125
1. 1600703852125
2. 1600703852407
3. 1600703852688
4. 1600703852953
5. 1600703853219
6. 1600703853516
7. 1600703853781
8. 1600703854047
9. 1600703854312
10. 1600703854578
11. 1600703854843
12. 1600703855125
第 10 列, 第 16 行 100% Windows (CRLF) UTF-8
```

Figure 23: 讀檔模式之 board.txt

5. 歷史走步

- 下棋：d3 表示在 d3 的位置下子
- PASS：--表示執棋方無可下棋位置，所以 PASS
- ResignPass：++表示該玩家已投降，因此就算有合法走步也會 PASS

6. 每手時間紀錄：時間計算方式為伺服器收到走步的時間郵戳。時間郵戳為 1970/1/1 00:00:00 GMT 到現在所經過的毫秒數。

注意：在讀取 board.txt 的時候，需要讀取歷史走步(Figure 23 中淺藍色方框)，才能讀取到最新的盤面。

注意：檔案名稱必須為board.txt，請確保能讀取到盤面資料。

8.5.3 Move 檔

當 AI 程式搜尋完畢，將該手 (ply) 的最佳走步存入 `move.txt` 並輸出至當前同一目錄下。
`move.txt` 的格式如 Figure 24 所示：



Figure 24: 讀檔模式之 `move.txt`

1. 動作代碼

- 0：走步
- 1：翻棋 (黑白棋不使用。)
- 2：認負 (如需認負，棋子移動前的位置和棋子移動後的位置皆須設為 `a0`。)

2. 棋子下棋的位置

3. 保留

注意：請確保動作代碼和移動位置符合動作格式之規定。

注意：動作代碼中的認負功能是在本系統中新增的動作代碼，對於舊版的系統並不支援，請勿在舊版系統中使用。

注意：檔案名稱必須為 `move.txt`，切勿輸出錯誤導致 Client 讀取不到走步資料。

9 Q&A

9.1 伺服器連接錯誤 (CONNECT SERVER ERROR) 按下 Connect

按鈕後，發生如 Figure 25 的錯誤，顯示無法連線至伺服器。

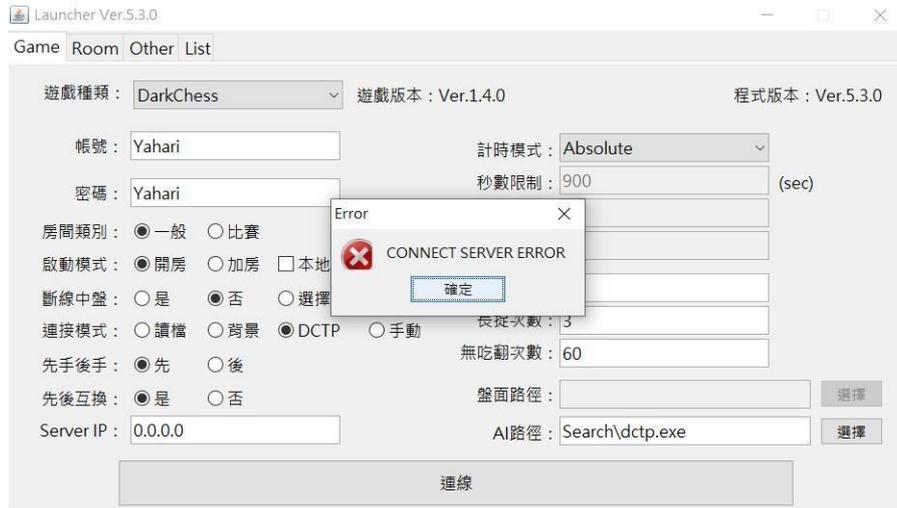


Figure 25: 伺服器連接錯誤 (CONNECT SERVER ERROR)

解決方法：請確認 **Server IP** 是否正確，如果依然無法解決，請聯絡相關人員。

9.2 登入錯誤 (LOGIN ACCOUNT FAILED) 一進入比賽時，發生如

Figure 26 的錯誤，顯示登入時發生錯誤。解決方法：請確認**帳號**及**密碼**是否正確，如果依然無法解決，請聯絡相關人員。

9.3 AI 相關問題

相關 AI 的問題，像是 AI 無法執行、標準輸出等之類的問題

- 明明我的 AI 路徑是正確的，但為何無法正常啟動？

解決方法：請改用**絕對路徑**試試，並確認程式**執行權限**，如果依然無法解決，請聯絡相關人員。

- 為甚麼輸出都是隔一段時間才一次全部輸出，無法即時顯示？

解決方法：因為標準輸出有緩衝區，請確認在輸出後有 **強制清除緩衝區 (flush)**，亦或是**設置輸出緩衝區大小為 0**。

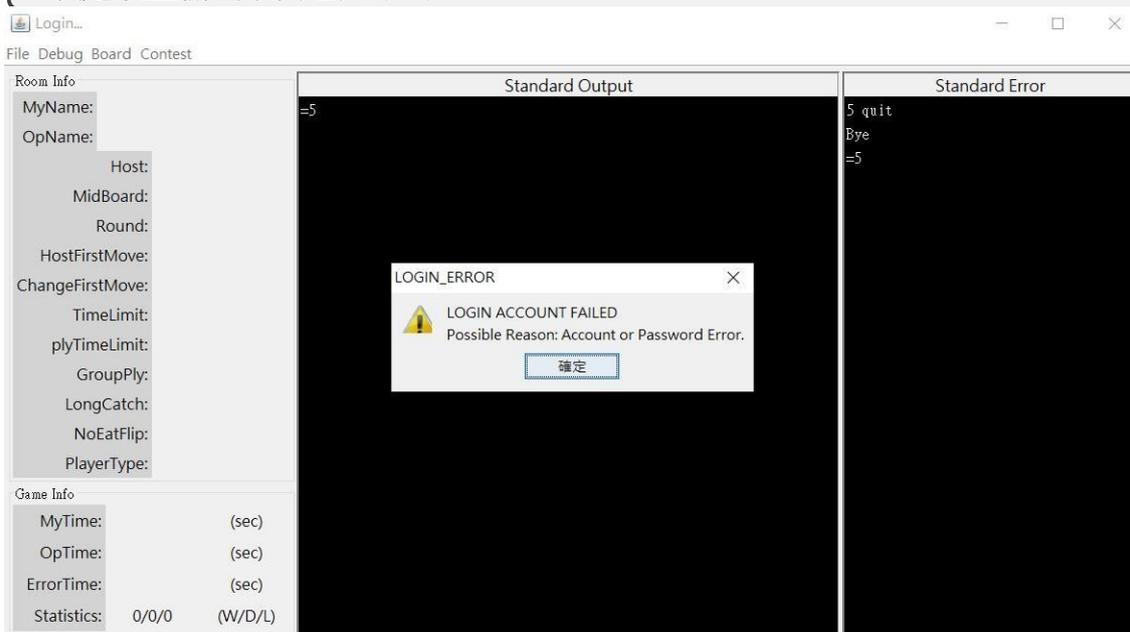


Figure 26: 登入錯誤 (LOGIN ACCOUNT FAILED)

9.4 輸入參數錯誤

一進入比賽時，發生如 Figure 27 的錯誤，顯示某項欄位數值不合法，此項錯誤可能有多種發生的狀況，以下列舉。

- 帳號欄位為空 (Account Field is Empty)

解決方法：請檢查**帳號**是否填寫，如果依然無法解決，請聯絡相關人員。

- 密碼欄位為空 (Password Field is Empty) 解決方法：請檢查**密碼**是否填寫，如果依然無法解決，請聯絡相關人員。

- 請選擇啟動模式 (Please select the Start Mode)

解決方法：請檢查**啟動模式**是否選擇，如果依然無法解決，請聯絡相關人員。

- 請選擇斷線中盤 (Please select the MidBoard Mode)

解決方法：請檢查**斷線中盤**是否選擇，如果依然無法解決，請聯絡相關人員。

- 重複次數為空 (RepeatTime Field is Empty)

- 秒數限制為空 (TimeLimit Field is Empty)
- 單手制時間為空 (OnePlyTime Field is Empty)
- 幾手共用為空 (PlyShare Field is Empty)
- 長捉次數為空 (LongCatch Field is Empty)
- 無吃翻次數為空 (NoEatFlip Field is Empty)
- Server IP 為空 (IP Field is Empty)
- 盤面路徑為空 (BoardPath Field is Empty)
- AI 路徑為空 (AIPath Field is Empty)

解決方法：請檢查該欄位是否填寫，如果依然無法解決，請聯絡相關人員。

- 不合法的重複次數 (The Input of RepeatTime Field is not a number)
- 不合法的秒數限制 (The Input of TimeLimit Field is not a number)
- 不合法的單手制時間 (The Input of OnePlyTime Field is not a number)
- 不合法的幾手共用 (The Input of PlyShare Field is not a number)
- 不合法的長捉次數 (The Input of LongCatch Field is not a number)
- 不合法的無吃翻次數 (The Input of NoEatFlip Field is not a number)
- 重複次數數值過大 (Value of RepeatTime Overflow)
- 秒數限制數值過大 (Value of TimeLimit Overflow)
- 單手制時間數值過大 (Value of OnePlyTime Overflow)
- 幾手共用數值過大 (Value of PlyShare Overflow)
- 長捉次數數值過大 (Value of LongCatch Overflow)
- 無吃翻次數數值過大 (Value of NoEatFlip Overflow)

解決方法：請檢查該欄位是否填入數字的字元，如果依然無法解決，請聯絡相關人員。

解決方法：請檢查該欄位是否填入小於 2^{32} 的數字，如果依然無法解決，請聯絡相關人員。

- 重複次數數值過低 (RepeatTime must larger than zero) • 長捉次數數值過低 (LongCatch must larger than zero)

- 無吃翻次數數值過低 (NoEatFlip must larger than zero)

解決方法：請檢查該欄位是否填入大於零的數字，如果依然無法解決，請聯絡相關人員。

- 不合法的盤面路徑 (The Input of BoardPath Field is not a Path)

解決方法：請檢查盤面路徑是否填入盤面檔案的檔案路徑，建議使用絕對路徑，如果依然無法解決，請聯絡相關人員。

- 無盤面檔案讀取權限 (The Input of BoardPath Field can not Read)

解決方法：請檢查盤面檔案是否具有讀取權限，如果依然無法解決，請聯絡相關人員。

- 不合法的 AI 路徑 (The Input of AIPath Field is not a Path)

解決方法：請檢查 AI 路徑是否填入 AI 的程式路徑，建議使用絕對路徑，如果依然無法解決，請聯絡相關人員。

- 無 AI 程式執行權限 (Search Permission denied)

解決方法：請檢查 AI 程式是否具有執行權限，如果依然無法解決，請聯絡相關人員。

- 連接模式使用 HUMAN 下瀏覽器模式錯誤 (In order to use HUMAN mode, Please change the browser mode.)

解決方法：請檢查房間設定中盤面開啟方式是否設定為遠端或是預設瀏覽器，如果依然無法解決，請聯絡相關人員。

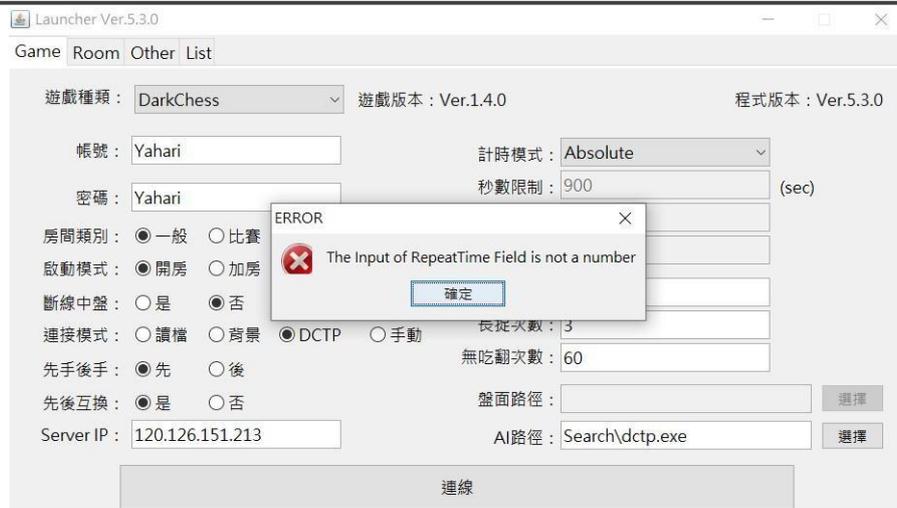


Figure 27: 輸入參數錯誤

9.5 伺服器溝通錯誤

在遊戲比賽中途，發生如 Figure 28 的錯誤，顯示接收伺服器資料或者傳送資料給伺服器發生錯誤。

- 傳送資料錯誤 (SEND TO SERVER ERROR)
- 接收資料錯誤 (RCV FROM SERVER ERROR)

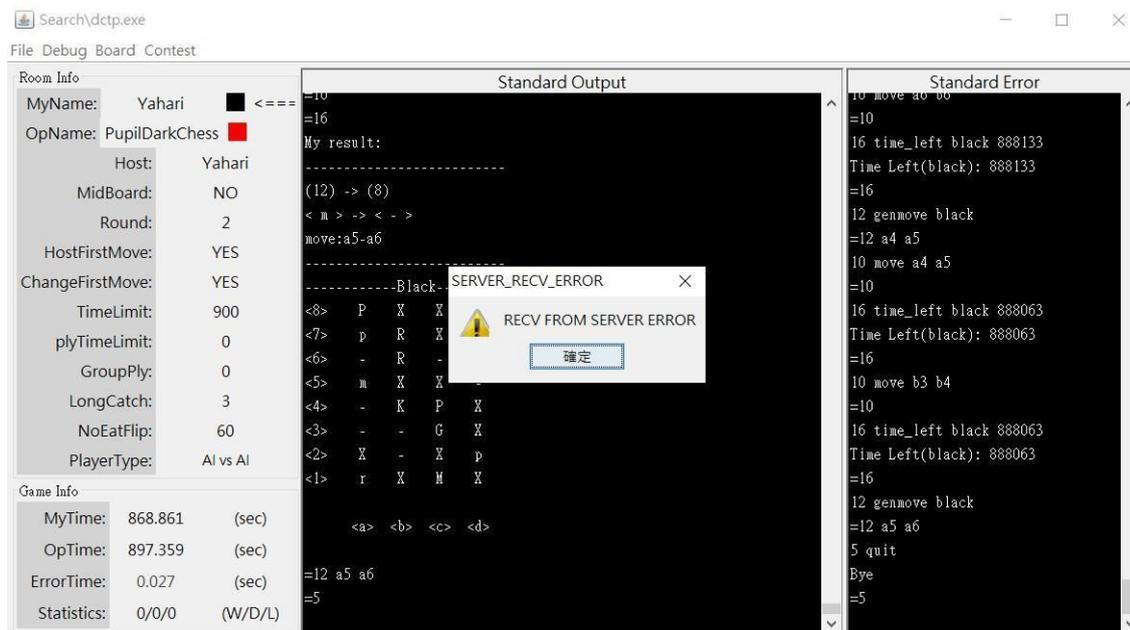


Figure 28: 接收伺服器資料錯誤

9.6 MGTP 溝通錯誤 (STDOUT SEND DATA TO SEARCH ERROR) 在遊戲比賽開始

時，發生如 Figure 29 的錯誤，顯示無法使用 Stdout 傳送資料給

Search。

解決方法：請檢查**連接模式**的選項，大部分原因為設定錯誤的連接模式，如果依然無法解決，請聯絡相關人員。

解決方法：請檢查**網路狀態**，盡量使用穩定度高的網路，如果依然無法解決，請聯絡相關人員。

10 參考資料與聯絡資訊

1. Jr-Chang Chen, Gang-Yu Fan, Hung-Jui Chang, Tsan-sheng Hsu (2018). Compressing Chinese Dark Chess Endgame Databases by Deep Learning. *IEEE Transactions on Games* 10(4), 413–422.

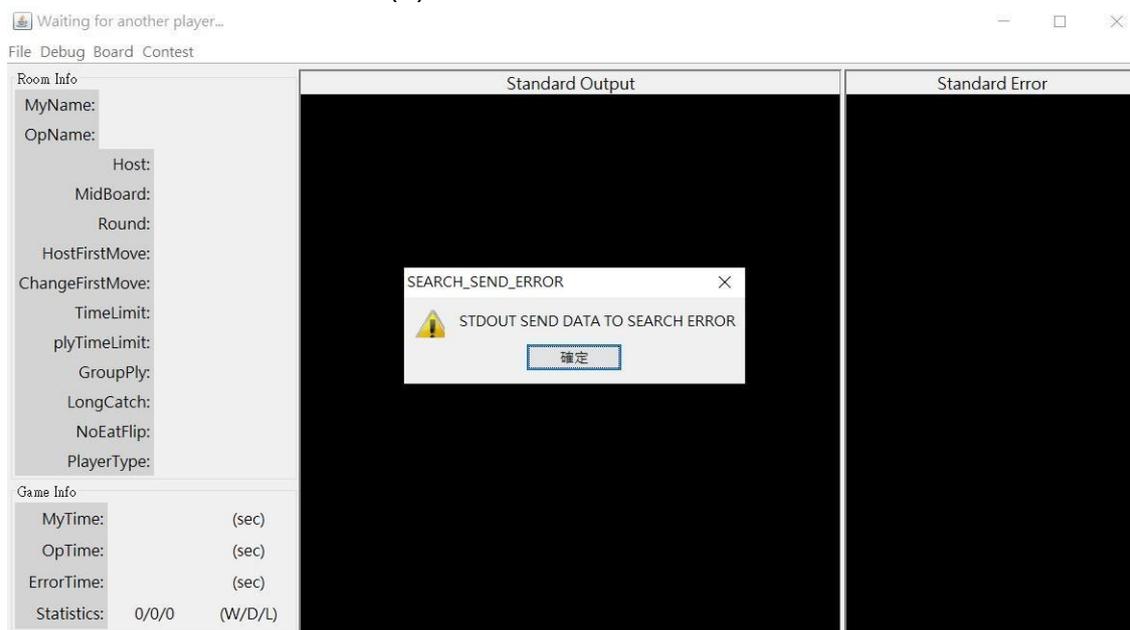


Figure 29: MGTP 溝通錯誤

2. Hung-Jui Chang, Jr-Chang Chen, Gang-Yu Fang, Chih-Wen Hsueh, Tsan-sheng Hsu (2018). Using Chinese Dark Chess Endgame Databases to Validate and FineTune Game Evaluation Functions. *ICGA Journal* 40(2), 45–60.
3. Hung-Jui Chang, Jr-Chang Chen, Chih-Wen Hsueh, Tsan-sheng Hsu (2018). Analysis and Efficient Solutions for 2×4 Chinese Dark Chess. *ICGA Journal* 40(2), 61–76.
4. Chu-Hsuan Hsueh, I-Chen Wu, Tsan-sheng Hsu, Jr-Chang Chen (2018). An Investigation of Strength Analysis Metrics for Game-Playing Programs: A Case Study in Chinese Dark Chess. *ICGA Journal* 40(2), 77–104.
5. Chu-Hsuan Hsueh, I-Chen Wu, Wen-Jie Tseng, Shi-Jim Yen, Jr-Chang Chen (2016). An Analysis for Strength Improvement of an MCTS-Based Program Playing Chinese Dark Chess. *Theoretical Computer Science* 644(C), 63–75.
6. Jr-Chang Chen, Ting-Yu Lin, Tsan-sheng Hsu (2015). Equivalence Classes in Dark Chess Endgames. *IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games* 7(2), 109–122.
7. Shi-Jim Yen, Cheng-Wei Chou, Jr-Chang Chen, I-Chen Wu, Kuo-Yuan Kao (2015). Design and Implementation of Chinese Dark Chess Programs. *IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games* 7(1), 66–74.
8. Bo-Nian Chen, Bing-Jie Shen, Tsan-sheng Hsu (2010). Chinese Dark Chess, *ICGA Journal* 33(2), 93–106.

若仍有不清楚之處，煩請聯絡：

- Jr-Chang Chen (陳志昌), email: jcchen@gm.ntpu.edu.tw
- 許嘉銘, email: ldsls449@gmail.com
- 鄧鈞洲, email: stev0206@yahoo.com.tw
- 鍾毓湘, email: s710783117@gm.ntpu.edu.tw
- 徐豪聯, email: h414064@gmail.com