本程序旨在方便选手对自己的AI进行调试。可实现一个AI源代码在调试状态下与一个AI.exe进行对战。

**使用方法：**

1. 将需要调试的AI工程里的aimain.cpp换成aimain\_debugger.cpp

2. 运行AiDebugger，为需要调试的AI源代码选边（side1，side2)，载入另一个AI.exe，载入地图，选择模式（运行模式或调试模式）后做具体说明。单击“开始对战”，程序会通过对话框给出一个口令，调试状态运行AI源代码（已完成第1步）并输入口令，然后单击对话框的"ok"按钮。即开始对战。

3. 对战过程中可随时单击“暂停对战”使对战暂停，只有在暂停状态下才可以改变模式

**关于模式的说明：**

由于调试的时候经常需要暂停程序单步调试，而此时与之对战的另一个AI正在疯跑着，正常情况平台也在按照每回合0.1s继续处理着AI的指令，就会造成单步调试的AI才执行几行代码，实际对战已经过去n回合了这样尴尬的局面，使得调试难以进行。

因而设计了“调试模式”这种运行方式，在此模式下平台会优先接受调试AI的指令，而后才接受AI.exe的指令，只有双方都提供了某一回合的游戏命令（command）时，回合数才会加一，否则回合也是停在原地的，这样即解决了上述问题。而“运行模式”则是正常的模式。

**PS:**日后准备再在本调试器上加载回放器或者比赛信息监视之类的东西，然后调试AI的具体方法设想如下，运行调试器运行AI，通过调试器监视比赛，在需要调试的回合暂停，改模式为“调试模式”，在要调试的代码处加断点，再“继续对战”，正在调试的AI代码即会暂停在断点处，然后即可进行单步调试。

调试完成可再次单击“暂停对战”，切换到“运行模式”，删去代码里的断点，运行代码，然后单击“继续对战”即可将对战继续。