**总体决策框架**

1. 计算“搜索分”、安全分、礼让分、进攻分及其它分数
2. 检验是否适于发射激光，若是则直接发射
3. 检验是否适于“随缘固化”，若是则直接固化
4. 否则进行任务分配：食物/进攻/融化
5. 若分配到任务，则执行任务
6. 否则尝试“随缘分裂”
7. 最后尝试走向安全区

**基于搜索的估价函数（搜索分）**

1. 价值定义在所有方向上，设置价值初始值为0
2. 若当前蛇死亡或长度缩短，
3. 若当前蛇死亡或长度缩短，，若蛇死亡则长度视为0
4. 返回

**安全分**

1. 安全分定义在所有方向上，每个方向的分数初始值为0
2. 若走向该方向会直接撞死或犯规，置并返回
3. 若当前蛇长≤2，返回
4. 进行深度为6的广搜，获取“走向当前方向后，还可走的格子数”，其中“需要从对手蛇的头旁边经过才能到达的格子”计为0.2格，“需要从友军蛇的头旁边经过才能到达的格子”计为0.75格
5. 若或，则给予惩罚，并给予差距分
6. 若不满足4中条件，记“需氧量”，若满足或，则给予惩罚，并给予差距分，取以保证
7. 返回

**礼让分**

1. 礼让分定义在所有方向上，每个方向的分数初始值为0
2. 若走向该方向会直接撞死或犯规，置并返回
3. 取一个不是当前蛇的友军蛇，计算其“下一步可走（不会撞死或犯规）的方向数量”，以及你走向该方向后其“下一步可走的方向数量”
4. 若且，给予惩罚
5. 若且，给予惩罚
6. 循环2~4步直至所有不同于当前蛇的友军蛇均被遍历到
7. 返回

**进攻分**

1. 进攻分定义在所有方向上，每个方向的分数初始值为0
2. 若走向该方向会直接撞死或犯规，置并返回
3. 取一个对手蛇，计算其“下一步可走（不会撞死或犯规）的方向数量”，以及你走向该方向后其“下一步可走的方向数量”
4. 若且，给予奖励
5. 若且，给予奖励。在此情况下，若对方已有4条蛇，额外给予奖励；若无激光可用，额外给予奖励
6. 循环2~4步直至所有对手蛇均被遍历到
7. 返回

**搜索分（普通搜索）**

1. 搜索分定义在所有局面上（但是会按照“移动方向”进行汇总）
2. 敌方蛇长减少1，加0.2339分
3. 我方蛇长增加1，加0.5737分
4. 敌方墙壁数减少1，加0.0360分
5. 我方墙壁增加1，加0.1565分

**搜索分（进攻搜索）**

1. 搜索分定义在所有局面上（但是会按照“移动方向”进行汇总）
2. 敌方蛇长减少1，加0.6分
3. 我方蛇长增加1，加0.5分

**其它分数**

1. 若向某方向走会导致该蛇的蛇头位于地图最外圈，给予该方向惩罚分-2
2. 广搜寻路给出的方向有引导分数+6
3. 贪心寻路给出的方向有引导分数+4

**“混合分”**

即一般寻路时使用的分数：

安全分+礼让分+进攻分+2\*搜索分+其它分数

当蛇有进攻目标时，公式变为

安全分\*0.5+礼让分\*0.5+进攻分+搜索分\*2+其它分数

此时寻路的引导分数上升为9分

当蛇正撤向安全区时，寻路的引导分数下降为2分

**目标分配——物品**

1. 代价定义在所有对上，代价初始值为0
2. 若已过期或已被吃或已有某一方“稳吃”（即道具在蛇身离开那一格前就掉落了），记并返回
3. 若还需要大于等于20回合才掉落，记并返回
4. 若在到达前就会消失，或无法到达的位置，记并返回
5. 若存在另一条蛇，其距离的距离比小7格或更多，记并返回
6. 考虑时空距离，置
7. 若不是距离最近的蛇，有惩罚
8. 若是食物，有奖励，否则有激光奖励
9. 若是激光，但已有激光，有惩罚
10. 若此时，返回，否则返回
11. 此后将所有对按照从小到大排序，从前到后遍历所有对，若均未被标记，则将作为的目标，并标记，否则跳过该对。