

- **chess_const.py**: 定义了各种常量、初始棋盘、棋力值等
- **chess_board.py**: 定义了棋子结构 `chess` ,动作结构 `action` , 棋盘结构 `chess_board` ; 同时包括了迭代加深的 `alpha_beta()` 、 `Max_Value()` 、 `Min_Value()` 、 棋局评估函数 `utility()` 以及 获得所有可以移动的步骤的函数 `get_all_action()`
- **button.py**: 定义了显示图形界面的按钮和文本
- **chess_relation.py**: 定义了记录棋子之间关系的结构 `relation_table`
- **history_heuristic.py**: 定义了历史启发表结构 `history_table`
- **repeat.py**: 定义了 `RepeatQueue` 结构, 用来检测局面是否重复
- **zobrist_code.py**: 定义了 `Zobrist` 效验码结构, 用来记录棋盘局面, 帮助检测重复局面
- **show.py**: 用来显示各种图片、图像界面
- **game.py**: 包含了整个游戏运行的逻辑