后端和AI对接说明：

后端部分完善了一些，我想了个办法和你交互：

后端部分我封装了一个GameRoom类，描述了game的整体信息，后端的其他部分和他交互，然后他和你的部分交互，这样相当于我把这个GameRoom作为一个和你部分交互的interface，这样逻辑就清晰了。我们只需要实现我的GameRoom state和你的state相互转化即可（用户输入：我的转你的（后端向你的输入），AI输入：你的转我的（后端读你的AI decision））。

GameRoom类地址：infra/GameRoom

游戏开始时，我会调用GameRoom.start()，这个函数里会调用你的Init等，然后把所有startgame要用的信息传给你（包括用户playercontroller的对象定义等等）

游戏进行时，有一个GameRoom.action(Action action) 会处理新用户的action，在这里我理解我会用playercontroller的那个decision函数 return给你decision

接口需求清单：

1. AI decision，当轮到AI时，AI的决定，（四个变量）
2. Init函数，start game以后调用
3. GameRoom.action(action) 我会把player的action传给你（我理解：通过player get controller 然后controller里make decision）