对局说明：

1. 棋盘大小为16\*16,左上角为(0,0)点

2. 与其余同学逐回合对弈，计算赢场次

3. 对弈过程中记录超时、落子，单步限制6分钟内，超时计输

4. 异常及baseline:五子棋baseline发布在AiStudio课程中，超时异常以及编译、运行异常均会认输并结束对弈。作业发布前我们会发布一个演示对弈逻辑的简单代码供同学们调试后再提交代码。

提交程序说明：

1. 推荐使用Python语言，C、Java等语言暂不支持。

2. 提交程序为一个.py文件，文件以学号命名，包含实现对弈的函数。为避免环境问题，尽量避免使用第三方框架(如tensorflow等)，否则博弈容易因运行异常而失败。

3.实现的函数名为ai,形参为 (List\_me,List\_enemy,List\_all)，分别代表我方棋子记录，敌方棋子记录，棋盘所有棋子。调用函数完成之后返回下棋的选择，即代表坐标的元组,如(1,2)。

4.若参考baseline，请去掉图形化的部分，包括tkinter/Tkinter库的引入及绘制博弈界面的函数调用等。

对弈框架说明：

1.对局生成：根据提交的代码，生成对局记录列表;

2.对局分配：将全部所需对局分配给多进程执行，并且接受返回的参数;

3.对局进行：调用分配到的对弈函数，进行对弈，对弈过程中记录超时、落子;

4.对局记录：根据返回得到的对局记录，记录入数据库;

5.计算分数：根据所有的对局记录，计算得分;

Baseline说明：直接运行py文件即可

ai\_vs\_human.py为人机博弈