圍棋本身是個複雜的遊戲，這個專案是對我們是很有挑戰性的，在各種技能水平和風格上進行的全面評估，根據分析別人的棋風去做模仿，去預測下一步會下在哪個位置，以及辨識不同的下棋風格，加深了我們對深度學習的應用與瞭解。雖然用訓練集訓練出來的模型，準確率很高，但丟到正式測試資料集，從結果來看還有很多可以進步的空間。像是特徵的提取可以更精確、多面向的增加，試不同的激活函數，更多的正則化或是卷積階層的異動，以及訓練量的多寡，學習的調整，去避免過擬合。