AI报告

我的AI共有4个版本

Version0 [Goat]→Version1 [SIByL]→Version2 [Faker]→Version3 [狼よ、我が敵を喰らえ]

前两个版本是大概两三周前写的

后两个版本是最后三天写的

最终提交的是Ver1.7，因为我3.x版本实在是调不出来了

我先按照版本顺序大概介绍一下内容

Version 0 [Goat]

（这个版本号的来源是当时刚买的Goat Simulator

主要内容就是写了一个ChessBoard类，负责维护棋盘，支持向前走和向后退一步

维护棋盘的类

支持Move()走一步

以及FlashBack()退一步

关于连通性，我把棋盘上的各自分成5类

0：一次只能走一步

1：铁路

2：军营

3：大本营/不能走的点

4：铁路之间的缝隙

make\_decision的时候，只找所有能走的一步

然后看看走完之后的局面估价

估价函数是给每种棋子设定上价值

我方正数，敌方负数

然后统计所有的加起来

几个版本基本上是在修Bug，只有最后一个可以正常打

Version 1 [SIByL]

这个版本号的来源是刚买的Psycho-Pass里的SIByL system，也有预言女巫的含义

1.0

加入了dfs，可以搜好几层

1.1

加入了卡时

1.2

加入内存池，提升速度，dfs深度稳定在2~3层

1.3

修复了棋子的价值估价

现在炸弹可以炸军长了

修复了棋子的价值估价

现在工兵就算挖雷之后被吃也会去挖雷了

卡时直接设定为减总层数会相对优秀

1.4

发现拖延症

fixed

1.5

修复1.4的bug

两个选项：

炸弹炸军长or师长吃工兵

只剩一个工兵冲出去碰炸弹

主宰全场的军长卡在前方不回头

炸弹冲出军营主动被碰

http://52.68.112.230:3000/battle/581da65bcc4262cb3a760581

可能有内存泄露（最后留下的最优解）