死活搜索的设计.

通用的Max-Min 搜索同样适用于死活的搜索. 关键是要有一个清晰的设计. 尽管已经试验了很久.还是没有一个优雅的思路.

搜索的一个关键是何时停止搜索. 围棋中有双活的情况, 先下反而不好, 正确的手段是脱先.

一般的来说,要活棋就需要作出两眼, 弃权是不行的. 但是这里有个双活的例外.

从杀棋的角度看, 攻击方是不能脱先的. 否则达不到提子的终止状态. 但是外气可能很多,死算就没有人思考的效率了. (做不出两眼,又不能对杀,肯定最终会被提子.)

目前仅仅考虑单个目标块. 但是迟早要支持多个目标块, 因为围棋中一些块总是松散或密切地联系在一起的.

第二个关键是要覆盖所有候选的. 如果最佳的一个选择没有被考虑,结果自然有问题.

能否以眼的数目为搜索目标.

死活题的演示中如果有了即时搜索的帮助,则演示的效果,主要是说服了将大大增加. 因为很多初学者看不透一些变化. 如果高手讲解时忽略了一下他认为明显不成立的下法. 那么通常的题目演示是不能回答初学者可能有的疑问的. 如果借助即时搜索, 就有可能帮助初学者理解.

有些结论是环境无关的. 可以存储备用. 比如 板七 总是活棋.

有些则不是, 一般来说死棋的结论都依赖于环境. 如果周围还有不活的棋. 局部死棋仍可能杀掉敌块而活.