王晨 3016218067

1.github的url: https://github.com/WangChen0902

2.上个学期，做人工智能课程大作业，我们小组做了一个黑白棋的AI程序，就是类似人机对战那样，玩家下一步棋，AI下一步棋。在黑白棋游戏规则中，每一步下棋的位置是有限制的，并不能随意下载一个格子中，但是，我们在调试过程中发现，AI的下棋位置并不是按照规则来的，而是与正确的位置有偏差。结果，这个错误导致AI的棋子会随意落在棋盘上，游戏不能正常的运行下去。后来，我们通过对棋盘的底层逻辑进行断点调试，进行了很多次测试，发现是棋盘底层的对可落子区域的判定算法出了问题。举个例子：黑白棋的棋盘是8\*8大小，每一行的序数超过8时理应判定为出界，不能落子；而我们的算法判定落到了下一行的第一个格子上，这就导致了bug的产生。后来我们增加了出界判定条件，成功的解决了问题。