

毕业设计项目管理

2017 年 3 月 24 日星期五

花了一天研究了象棋百科网、《c/c++中国象棋程序入门与提高》、象棋巫师源代码、《博弈树搜索算法在中国象棋中的应用》，将 AlphaBeta 算法、最小最大算法基本、MTD 算法、PSV 算法等基本弄明白，源码中搜索部分我已经很流畅的看懂了，百科网上很多重要知识浏览了一遍。但对局面评价部分还很模糊，还要花时间研究。现在我要实现一个 0.2.1 版本，基本要求如下：

1. 在实现某个模块、函数、算法前，将相关文献相关部分都仔细研究一遍。
2. 尽量用 `const`
3. 实现出 `position`, `genmove`, `search`, `hash` 四个模块，将每个模块的基本功能实现出来。注意：基本功能。
4. `evaluate` 模块只实现出 红方判负、黑方判胜 的短代码。
5. `movesort` 模块只实现出 将军 / 被将军放前，其余放后 的短代码。
6. 加入 `ucci` 模块。调试代码，放到巫师平台上，测试，挑战残局。