毕业设计项目管理

2017年3月24日星期五

花了两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bottom，movesort、search三个模块的基本功能。
4. evaluate模块只实现出 红方判负、黑方判胜 的短代码。
5. 加入ucci模块。调试代码，放到巫师平台上，测试，挑战残局。

2017年4月4日星期二

经过几天的学习，将需要实现的框架大概理顺了。Lazyboy目前可分为4个大模块：search、evaluate、movesort、bottom。其中bottom包括position、hash、move。Bottom是movesort及evaluate的底层，而movesort及evaluate的更高层是search。（请脑补下这幅菱形有向图= =）。

这几天重点还看了eleeye关于长将长捉判负的问题。Lazyboy打算先做如下处理，先只判长将，忽略长捉。相当于，在残局挑战中，如果红方搜索不到最优解，那么就可能更倾向于将局面下入长捉，而黑方，对于长捉总是好的。（没关系，先这样，关于长捉的判断以后再添加）。

留给我的编程时间不多，我希望能做到以下几点：

1. 不要追求完美，以编好为第一要务。先写想清楚这个函数的功能，再实现。
2. 从高层到底层编码，从lazyboy.cpp、ucci.cpp等开始，不断地调用需求，search.cpp、movesort.cpp，再调用更底层的需求。
3. 遇到问题不要死扣，停下来想一想，缓一缓，多看eleeye源码。