

用户调用 game.run()

轮到 AI 玩家
ai_player.get_move()

MonteCarlo.search()

use_network? Yes No

search_by_network()

search_by_mcts()

build_montecarlo_tree() (30 秒)

1. 选择 (Select)

2. 扩展 (Expand)

3. 模拟 (Simulation)

4. 反向传播 (Backprop)

While True
(循环)

返回 best_action

游戏执行走法