

Report 01

五子棋 AI 的最基本思想：

利用基础的评分策略，对于电脑，计算当玩家下棋后走何处所得的评分最高，从而决定下棋的位置；

对于基本的评分策略而言，电脑算棋能力越强（即思考的之后的步数越多），以及电脑反应时间越快（即最快的找到最优的下棋位置），我们常规上认为电脑的能力更强。

对于最基本评分策略：(现在代码中的评分细则)

```
#define ONE = 10; //活一
#define TWO = 100; //活二
#define THREE = 1000; //活三
#define FOUR = 10000; //活四
#define FIVE = 1000000; //活五
#define BLOCKED_ONE = 1; //死一
#define BLOCKED_TWO = 10; //死二
#define BLOCKED_THREE = 100; //死三
#define BLOCKED_FOUR = 10000; //死四
```

前三周我基本上做出了五子棋 ai 的基本框架以及最基础的 AI 算法；

根据上面的标准进行评分，不过发现还是有一些微小的 bug 在算法中；

有时候我会很容易就能战胜它；

预期结果是 AI 能进行最基本的人机博弈

后几周打算的改进：

在评分标准上进行更进一步优化，比如运用两个矩阵进行打分判断电脑和玩家的形势分数，从而判断是进攻还是防守。以及提高电脑思考的深度，即使其更智能化！

大致样式如下：

[illegible]