

# Gomoku

Judge program for Gomoku AI

一、运行需要： 1、裁判程序基于python3, windows。

2、AI程序支持C++, python3, java, 请配置好使用语言的环境变量。你可以： 1) 直接将你的程序放到主文件夹gomoku-master下。

对于C++程序, 裁判程序通过g++编译, 如果没有安装GNU, 可以通过主文件夹下的mingw-get-setup安装, 并将安装目录设置到环境变量路径中。

对于java程序, 环境变量路径为jdk所在路径。

2) 或者你可以预先编译, 并将编译结果放到主文件夹下。

对于C++程序, 编译结果可能是bot.exe。

对于java程序, 编译结果为Main.class和Main\$Grid.class。

3、UI是基于python的一个模块pygame, 如果装有pip可以通过pip install pygame简易安装。

二、使用说明： 1、主程序从标准输入中得到裁判程序发来的游戏历史信息, 通过历史信息还原出当前的游戏局面, 将这回合的输出x和y返回。详细规范说明见python,java和C++的示例程序, 它们在主文件夹下, 分别是bot.py, bot.java和bot.cpp。

2、裁判程序入口为main.py, 需要提供三个参数, 分别是游戏局数, 程序一name, 程序二name。 1) 在终端以下格式的语句来运行裁判程序:

```
python main.py round player1_name player2_name
```

2) 程序名作为参数输入时需要加上相应的后缀, 如:

```
python main.py 100 bot.py bot.cpp
```

3) 如果提交的是预先编译过的结果, 对于C++程序, 运行示例为: python main.py 100 bot.py bot.exe

对于java程序, 示例为: python main.py 100 bot.py Main.class

3、对局结果的log在终端查看, 对局过程可以通过UI查看。

三、参考

- [MinGW的安装&使用方法教程](#)