

简易智能响应系统框架

算法

- MCTS

语言

- python
- c++

规模

- 敌我各3支(共六只)队伍
- 我方4个资源点

地图

- 正方形网格，(考虑增强为正六边形网格)
- 山脉若干(不可移动位置)、4个资源点、六只队伍。排列方式可由用户输入。
- 尺寸：20 X 20,(后期可增大)

参数

参数	含义	初始值	是否支持玩家修改
<i>Re</i>	最多损失资源点	2	是
<i>St</i>	回合限制	25	是
<i>Siz</i>	地图尺寸	20	否
-	攻击方初始位置	-	是
-	防守方防守位置	-	否
-	初始化地图	-	否

以上不支持玩家修改的参数，一旦更改必须重新编译整个项目才可生效。下同。

整体框架

c_{put}	褒奖函数常数	5	否
d	每条线程搜索次数	100	否
t	线程数量	20	否

Judge

- 实现语言：C++
- 接受参数：地图所有信息
- 算法：枚举 $4^3 = 64$ 种地方部队进攻目标，假设其直接向目标发起冲锋，计算能否防御成功。
- 输出：成功防守返回1，失败返回-1

界面显示



- 参数位置可实时显示电脑判断守方胜率