

チーム自律神経

- ・最初は決まったピースを配置する→ランダムに有効な手を配置
 - ・毎ターン開始時に送られるマップを数値化
- 評価関数としての役割を负担

実装しなかったこと

- ・ミノの大きさに重みをつけ、ターン数によって変更する

