9.16議事録

　ランダム以外のサンプルプログラムの情報共有

* greedy.cpp
  + 視界外に障害物があり、実際には進めていなくてもその情報が反映されないため同じ場所で同じ処理をし続ける
* pseudo\_alphabeta.cpp
  + 評価値がy軸のみを考慮しているため、course03のように大きく蛇行するため、5ステップ以内ではy軸の値は変更しない場合、実際にはよくない位置でも評価値が変わらないため、うまく動けない
  + 評価関数には重み付けがされている
  + 視界外の相手まで考慮している
* py3\_sample.py
  + 視界内の点に対してコストを設定
  + もし動くことができなければ動けそうな方向を探して加速度を設定
  + 障害物でコストがリセットされるためうまく動けない
* LookaheadPlayer.java
  + GameStateのisPlayableが悪さをしていそう
* 試行用の実行プログラムがあれば有用

それをGitで共有すれば作業がはかどる