האסטרטגיה של המשחק של בוט Gomoku

המשחק של הבוט בגומוקו מבוסס על שילוב של חיזיון טקטי ותכנון אסטרטגי.

תחילה, הבוט מעדיף לשלוט במרכז הלוח בשלב הראשון של המשחק כדי להציב יתרון ולהגביל את האפשרויות של היריב. הוא מציב אבנים באופן אסטרטגי כדי ליצור כמה שיותר קווי ניצחון אפשריים ובו זמנית לחסום את ההתקדמות של היריב.

במהלך המשחק, הבוט סורק באופן רציף את הלוח לאיומים מיידיים הנוצרים על ידי היריב. כאשר הוא מזהה רצף של 3 אצל יריב יעבור למצב הגנתי ויחל לחסום משני הכיוונים את היריב ובו זמנית מחפש הזדמנויות ליצור חסימות ואיומים משלו.

וכאסטרטגיה ארוכת טווח, הבוט מעריך מצבי עתיד פוטנציאליים (רצפים של 3/4 הם פוטנציאלי לניצחון) ומעריך את סיכויי ההצלחה בהתבסס על המשך המשחק האפשריים. הוא שומר על איזון בין התקפה להגנה, מתאים את האסטרטגיה שלו בהתאם לדינמיקה המתרחשת במשחק.

בסופו של דבר, המשחק של הבוט בגומוקו מאופיין ביכולתו להעריך ולהגיב לאיומים טקטיים מיידיים ולשיקולים אסטרטגיים ארוכי הטווח, ובכך למקסם את סיכויי ההצלחה שלו נגד מגוון רחב של יריבים.