# 原始程序

* 1. COD（combat-offspring-diffusion）
* 学习对象包含自身：neighbors.add(**this**);
* 只学习邻居和自身中收益最大的那个Agent的策略，不学习其移动概率；
* 包含自身：m=0.1,=0.6; m=0.2,=0.38; m=0.3,=0.06; m=0.4,=0;

不包含自身，但必须要求学习对象的payoff大于自身的payoff：

m=0.1,=0.5; m=0.2,=0.23; m=0.3,=0;

不包含自身，也不要求payoff：m=(0,1],=1;



