该代码使用的算法为遗传算法。

利用遗传算法的一些性质，通过不断训练使得评估函数达到最优。由于六子棋这个方向研究的人较少，本人能力有限，所以在训练时尚且无法使用优化学的一些方法，例如使用梯度下降让其收敛更快。

在收敛方面，本人是采用分支的一些手段，通过锦标赛选择法减少比赛次数。

该代码实现的基本流程为：人为添加一些具有不同评估函数的个体，让这些个体在相同局面下进行比赛，获胜的个体适应度增强。选出适应度强的个体，让他们进行遗传变异基因重组。

这样子得到的个体更加能够适应环境的变化，且适应度更加强横。

基本过程就是如此，有兴趣者可私聊。