游戏中对应的全局变量：

########################游戏自带变量（不可修改）###########################

MAX\_BOARD：棋盘的最大值

board：棋盘（极少数小写的全局变量）

pp.width/pp.height：棋盘的宽度（x的范围）/高度（y的范围）（极少数小写的全局变量）

########################游戏添加变量#######################################

SPACE：可以下棋的空间

MAX\_WIDTH：SPACE延展的最大宽度

MAX\_DEPTH：剪枝算法的最大深度

VALUES\_MY：自己（1）在棋盘上各个位置的效用值

VALUES\_MY：自己（1）在棋盘上各个位置的效用值

STATE：当前局对应的state类，包含了board，SPACE，VALUES\_MY，VALUES\_OPPO，col

（部分STATE类会保留lastmove）

函数Update：对所下位置的颜色，所有位置的value进行更新，对应的可下空间进行更新

函数NextStates：当前STATE的后继集合

函数 MaxValueIndex：选出棋盘中最大value的位置

游戏中对应的全局函数：

########################可忽略函数#######################################

Match：匹配列表函数

TypeJudge：判断行列斜列的五子棋术语类型（可优化）

UpdateOneLocation：对五子棋的一个位置的value进行更新

UpdateAllLocation：对五子棋的所有位置的value，和所下位置的颜色进行更新

UpdateSpace：拓展五子棋可下的位置

MinValue：剪枝算法中的MinValue

MaxValue：剪枝算法中的MaxValue