

这是一个基于大语言模型 (LLM) 的辩论模拟系统，支持人类玩家参与辩论并实时评分。系统模拟真实辩论流程，包含立论、质询、自由辩论和结辩四个阶段，支持 AI 裁判评分功能。

系统结构:

```
1 |— README.md
2 |
3 |— main.py
4 |
5 |— agents/
6 |   |— __init__.py
7 |   |— base_agent.py
8 |   |— referee_agent.py
9 |   |— debater_agent.py
10 |   |— player_adapter.py
11 |
12 |— utils/
13 |   |— __init__.py
14 |   |— knowledge_validator.py
15 |   |— speech_handler.py
16 |   |— scoring_system.py
17 |   |— config_loader.py
18 |— requirements.txt
```

运行方式:

```
1 # bash
2 git clone https://github.com/pkupig/ai_debate_simulator.git
3 # 需要3.10及以上的python版本
4 pip install -r requirements.txt
5 # 确认llm_api密钥已经在系统环境中
6 # 运行:
7 python main.py \
8     --topic "This is the topic of the debate" \
9     --model from[qwen-max, qwen-turbo, qwen-plus] \
10    --roles 正方一辩 反方一辩 正方二辩 反方二辩 \
11    --player_roles choose which player or team you wanna join in\
12    --ai_use use when need
```