

クラス：Node

説明

探索木のノードを持つクラス

フィールド

Status	status;	盤面と所有している駒で今の状況を表しているクラス	ゲッター
int	evaluation;	評価の値	セッター、ゲッター
int	parent;	親ノードの配列番号	ゲッター
int	child;	子ノードの数	セッター、ゲッター

コンストラクター

```
public Node(State status, int parent, int child){  
    this.status = status;  
    this.parent = parent;  
    this.child = child;  
}
```

メソッド

```
int getEvaluation()           評価のゲッター  
    return evaluation;
```

```
void setEvaluation(int evaluation)  評価のセッター  
    this.evaluation = evaluation;
```

クラス：Tree

説明

ミニマックスの計算と次の盤面の決定

フィールド

Node[] node; 全てのノードのリスト

メソッド

Node miniMax(Node[] node, depth); minimax 法で探索を行う.決定した Node を返す