摘要

针对当前五子棋博弈平台中自身功能差异和对引擎的编写语言有限制等问题,设计实现一个通用的五子棋博弈运行平台,平台以AlphaBeta剪枝算法为内置博弈引擎算法基础,融合了迭代加深、Zobrist缓存和启发式搜索算法,建立集对战、算法引擎加载和引擎交互一体化通用五子棋博弈平台;平台利用加载算法引擎文件可自动进行五子棋算法间的对局,且提供调用引擎的接口和引擎设计的参考,方便用户快速设计编写出自己的五子棋算法引擎;通过大量对战测试实验表明,平台在自动博弈模拟、人机博弈、引擎加载、比赛规则方面表现优异,大大提高了博弈算法设计效率。

1]曹风云,赵卫华.基于Java的五子棋博弈平台研究[J].重庆工商大学学报(自然科学版),2021,(02):10-15.

[2]陈雪荣,岳书丹.基于Java的五子棋游戏的设计与实现[J].信息系统工程,2020,(08):104-105.

[3]刘倚彤.用Java实现五子棋人人对弈[J].电脑编程技巧与维护,2019,(11):11-12+37.

[4]董春侠,司占军.基于HTML5技术的五子棋游戏的设计与开发[J].微型机与应用,2017,(11):12-14.

[5]彭健,陈兰兰.基于Java语言开发五子棋游戏项目的教学设计与实践[J].江苏科技信息,2016,(33):47-48.

[6]关宁.基于java的五子棋游戏设计[J].青春岁月,2016,(21):248.

[7]卫少林,卫文学.基于JavaScript的人机五子棋游戏的设计与实现[J].现代计算机(专业版),2016,(25):58-62.

[8]李庆江.五子棋的开发[J].电脑知识与技术,2013,(29):6555-6556.

[9]孙国立,郑文艳.蓝牙联网五子棋的设计与实现[J].办公自动化,2013,(18):63-64.

[11]凌仕华,汪琴.网络五子棋的通信原理及编程[J].电脑编程技巧与维护,2013,(01):71-77.

[12]马鹏强.基于J2ME的手机五子棋游戏设计与实现[D].导师：方健;吴焱.电子科技大学,2012.

[13]刘潇.基于JAVA的五子棋游戏设计与实现[J].电脑知识与技术,2011,(06):1353-1354.

[14]姜勇.五子棋人机对战系统设计[D].导师：张徽燕;马云富.电子科技大学,2010.

[15]刘新娥.基于J2ME的五子棋手机游戏开发[J].电脑知识与技术,2009,(33):9262-9263.

[16]李冰洁.基于C/S模式的五子棋博弈系统的研究与实现[D].导师：王欣.吉林大学,2009.

[17]周知小.基于蓝牙技术的J2ME手机对战游戏的设计与实现[D].导师：皮亦鸣.电子科技大学,2009.

[18]仇宾,苏双雷.用Java实现五子棋人机博弈[J].电脑编程技巧与维护,2009,(05):73-77+86.

[19].9月精彩游戏手机推介[J].多媒体世界,2003,(09):92-101.

[20]黄樟钦.异构环境下基于OP通道技术的人—人交互系统研究[D].导师：侯义斌.西安交通大学,2000.