**实验一 人机对弈交互分析与设计**

|  |
| --- |
| **一、实验目的：**  掌握人机交互分析与设计方法 |
| **二、实验内容：**  1、采用UML建模的方法对人机对弈（五子棋）进行分析设计建模。  2、对人机对弈交互提取角色，分析用例。  3、对人机对弈用例根据业务建模需求建立时序图、状态迁移图、活动图、类及类关系图。  4、人机对弈交互分析设计业务内容包括：1）实现人机对弈过程中棋盘落子交互识别；2）对弈规则约束下的落子交互；3）实现机器根据对弈规则智能化的与人进行对弈，建立机器思考模型；4）在3）的基础上，可以考虑选用机器学习、人工神经网络模型，使交互模型更加智能化。  5、本实验环节由2 个上机课时构成。 |
| 1. **收获与体会（要求小组成员简要填写在课程实验中遇到的主要问题以及解决方法，并手工签上小组所有成员姓名）：**   **实验过程中遇到的问题及解决方法**  **体会：**  **签名：** |

**1、分析设计图表**

1. **关键类或函数代码**
2. **运行情况介绍**