我们的机器博弈系统主要包括棋局表示，评估函数和一个着法生成器。

我们算法中的棋局表示用了easyx 库 的graphics.h 实现的绘画功能，将棋盘数组Gridinfo里的每一个ij元都用对应的图片显示出来，1是黑子，2是箭，3是白子，0 是空格子，在代码中0是一个白色的正方形，而其他是一个有着白色背景的图片。评估函数用的主要是由territory、position、mobility 三个评估函数组成，他们各自的算法分别计算了当前局面的哪个空格子被“占有，”占有的优势有多大，还有这些所有空格子累积起来的“灵活度。”三个函数都需要通过kingmove（模拟国王走法）和queenmove（模拟皇后走法）的函数的计算，得到一个当前局面的评估。同时，我们的算法根据亚马逊棋在开局、中局以及残局三个不同阶段的棋局，最后得到一个分阶段的评估函来提高搜索效率。并且通过实验结果得知（引用一下我发的那篇论文）分段评估的评估函数性能优于别的评估函数。（这是我们的算法特点吧）由于考虑了算法时间的限制，我们的算法只搜索一步，所以在搜索深度上还需要通过使用alpha beta 剪枝等技巧提高效率。