棋盘：

====================

0 N-----------N

|\ /

| \ /

| \ /

1 | X ( )

| / \

| / \

|/ \

2 R-----------R

0 1 2

====================

这是一个3行，3列的网格。

一个bug

D: QiPan::findN

0 1 2

0 N - R

1 | R #

2 N - x

move N.

0 1 2

0 x - R

1 | R #

2 N – N

代码在移动N的时候，将0，0位置的N移动到2，2

新建了一个叫path的类，来定义，哪个棋子可以走到哪个位置。来限制N从00 位置跑到22位置。所以，如何实现呢？

想法：在走N的时候，去检查Path的friends点，如果里面有点并且，点的值为‘x’，才可以走到这个friend点。将原来的点置x，新点（原x点）置N。