

3

2

1

**权重=A1\*消除层数\*贡献方格-A2\*行变换之和-A3\*列变换之和-A4\*下落高度（中点距离底部的方格数）-A5\*空洞数-A6\*井的总和**

权重越大，位置越佳。以权重最大的点为最佳下落点。以中心点下落。

**A1~A6为可变系数，系数暂定为1**。

考虑6个参数：

**1. 下落高度**

当前方块落下去之后，方块中点距底部的方格数（事实上，不求中点也是可以的）。

**2. 消行数**

消行层数与当前方块贡献出的方格数乘积。

**3. 行变换**

从左到右（或者反过来）检测一行，当该行中某个方格从有方块到无方块（或无方块到有方块），视为一次变换。游戏池边界算作有方块。行变换从一定程度上反映出一行的平整程度，越平整值越小；

该指标为所有行的变换数之和；

如图：■ 表示有方块，□ 表示空格（游戏池边界未画出）

■■□□■■□□■■□□ 变换数为 6

□□□□□■□■□■□■ 变换数为 8

■■■■□□□□□□■■ 变换数为 2

■■■■■■■■■■■■ 变换数为 0

**4. 列变换**

大意同上，列变换从一定程度上反映出一列中空洞的集中程度，空洞越集中值越小。

1. **空洞数：**

不能通过旋转，位移到达的洞。

**6. 井的总和**

井指两边皆有方块的空列。该指标为所有井的深度连加到 1 再求总和。

注意一列中可能有多个井，如图：

■□□

■□■

■□■

■■■

■□■

■□■

■□■

中间一列为井，深度连加到一的和为 (2+1)+(3+2+1)=9

例图位置权重计算演示：

位置1：

权重=1\*3-（6+6+2+0+4）-（4+4+2+2+4+2+2+4+4+4）-3-9-0=-59

位置2：

权重=0-（6+6+2+2+4+4）-（4+4+2+2+6+4+2+4+4+4）-4-12-1=-77

位置3：

权重=0-（6+6+2+2+2+3）-（4+4+2+2+4+2+2+4+4+4）-4-12-0=-69

故位置1为最佳下落点。

**权重=A1\*消除层数\*贡献方格-A2\*行变换之和-A3\*列变换之和-A4\*下落高度（中点距离底部的方格数）-A5\*空洞数-A6\*井的总和**

**系数猜测：A1=3.4 A2=-3.2 A3=-9.3 A4=-4.5 A5=-7.8 A6=-3.3**

**$numweight = $yMult(A1) \* 10 - 1\*$addY - 0.6 \* $addX - 1\*$downy - 0.3 \* $holeNum - 0.5 \* $wellNum;**