1. 整体思路：整体程序分为两极
   1. 第一级：做出决策，当前应该进攻、防守、还是圈地。
      1. 输入：
         1. 整体局势情况
         2. 上一次做出决策时，计算出的路径
      2. 输出：
         1. 当前应该采取什么决策
         2. 以前做出决策的历史list
   2. 第二级：在确定要进行当前事件的前提下，给出未来几步计划要走的路径。
      1. 输入：
         1. 当前局势情况
         2. 当前应该采取什么决策
         3. 以前做出决策的历史list
      2. 输出：
         1. 未来几步计划要走的路径
   3. 在通过以上步骤做出决策以后，经过保底程序检验，保证不会困死自己。如果会困死自己，则放弃当前决策，重新计算一个方向。
2. 目前分工：
   1. 杨正浩：第一级程序，整体的程序思路设计
   2. 李泽凡：第一级程序，组织安排，替补。组长。
      1. 先解决一个小问题：
         1. 计算回到自己领地的最短路径
         2. 计算对方的头到己方纸带的最短路径
         3. 计算己方的头到对方纸带的最短路径
   3. 杜文博：第二级程序——进攻
   4. 张浩波：第二级程序——防守
   5. 钟若愚：第二级程序——圈地
3. 时间安排：
   1. 下周五晚上截止，完成version 1程序调试
   2. 下周一晚上：微信群报告任务进展
   3. 下周三晚上：微信群报告任务进展
4. 目前的组员贡献：
   1. 杨正浩：
      1. 提出了整体的设计思路
      2. 完成了保证自己不死的程序书写
      3. 积极参与讨论
   2. 李泽凡
      1. 组织讨论
   3. 杜文博：
      1. 积极参与讨论
   4. 张浩波：
      1. 积极参与讨论
   5. 钟若愚：
      1. 感觉对游戏设定稍微不太熟悉，讨论过程中发言较少，期待在托福考试之后能够投入更多时间