1. Approach需要加dead\_check，容易刚一出来被干死。
2. Enclose，不知道可能要加
3. Retreate可能要加win\_check
4. win\_check的改进决定是否正碰，这里需要改进。

圈地能改进的地方：

1. approach加dead\_check。
2. 一定要解决有时候莫名其妙，保持在小正方形圈地的问题。
3. 如果对方离我特别近。在approach结束前一步判断，这样出去，是否能圈地，如果能，则圈；不能则把这里设置成墙，找其他地方圈地。
4. 圈地应该更加进攻，因为绝对不会死嘛，至少在垂直方向圈，不要背离敌人圈。